



การออกแบบชุดเครื่องทึฟแวร์โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเทโกดอน

CREATIVEWEAR DESIGN INSPIRED BY LESTEGODON

อังคณา ฉิมทับ

OANGKHANA CHIMTHAB

สุวสันต์ ภูเงิน

SUWASAN PHOONGERN

แฟชั่นนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นละสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2562

การออกแบบชุดเครื่องทึฟแวร์โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน

**CREATIVEWEAR DESIGN INSPIRED BY LESTEGODON**

อังคณา ฉิมทับ

**OANGKHANA CHIMTHAB**

สุวสันต์ ภูเงิน

**SUWASAN PHOONGERN**

แฟชั่นนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2562

แฟชันนิพนธ์ การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน  
ชื่อผู้เขียน นางสาว อังคณา ฉิมทับ  
นาย สุวสันต์ ภู่งเงิน  
ระดับการศึกษา ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาวิชา ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ  
คณะ อุดสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ไกรฤกษ์ วิเสสพันธุ์  
รองประธาน ดร.จรัสพิมพ์ วั่งเย็น

คณะกรรมการสอบแฟชันนิพนธ์ได้ให้ความเห็นแฟชันนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว

.....ประธาน  
.....กรรมการ  
( อาจารย์ไกรฤกษ์ วิเสสพันธุ์ ) ( ดร.ดรชนก บุญทร )  
.....กรรมการ  
( ดร.จรัสพิมพ์ วั่งเย็น ) ( ดร.ก้องเกียรติ มหาอินทร์ )  
.....กรรมการ  
( ดร.มธุรส เขียงสีมา )  
.....กรรมการ  
( อาจารย์ยันทพน ไพศาลตันติวงศ์ )  
.....กรรมการ  
( อาจารย์จิตติมา พุทธบูชา )  
.....กรรมการ  
( อาจารย์นิตยา วันโสภา )  
.....กรรมการ  
( อาจารย์สัมพันธ์ สุวรรณศิริ )

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

แฟ้มชั้นนิพนธ์	การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน
ชื่อผู้เขียน	นางสาว อังคณา ภูมิทับ นาย สุวสันต์ ภูเงิน
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ไกรฤกษ์ วิเสสพันธุ์ และ อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น
ระดับการศึกษา	ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ
คณะ	อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

แฟ้มชั้นนิพนธ์การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาลักษณะ โครงสร้างและลักษณะพื้นผิวของหินงอกหินย้อย ช้างสเตโกดอนและ ซากดึกดำบรรพ์และ เพื่อออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน

เครื่องมือที่ใช้ในกาศึกษาครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ ซากดึกดำบรรพ์ของช้างสเตโกดอนหินงอกหินย้อยและซากดึกดำบรรพ์ สัตว์ จากช้างสเตโกดอน หินงอกหินย้อย ซากดึกดำบรรพ์ และพื้นผิวของช้างสเตโกดอน ผนังถ้ำ หินงอกหินย้อย และซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสเตโกดอนเพื่อนำมาออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าโครงสร้าง สัตว์ และพื้นผิว ของซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสเตโกดอน ซึ่งการออกแบบแต่ละชุดโดยได้นำรูปภาพซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสเตโกดอนมาทำการ คอลลาจ โดยปรับวางตำแหน่งให้เป็นโครงสร้างชุดสีที่เกิดจากกระบวนการทางธรรมชาติ และ ใช้พื้นผิว มาสร้างเทคนิค ให้สอดคล้องกับเครื่องแต่งกาย โดยนำมาประยุกต์ใช้กับแนวโน้มแฟชั่นในปี s/s 2020 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์

**Title** CREATIVWEAR DESIGN INSPIRED BY LESTEGODON  
**Authors** OangkhanaChimthab  
SuwasanPhoongern  
**Adviser** Mr.krailerckVisesphan and Miss.JaraspimWangyen  
**Degree** Bachelor of Technology  
**Department** Fashion and Textile Design  
**Faculty** Industrial Textile and Fashion Design  
**Academic year** 2019

### **Abstract**

Fashion Thesis Creative design set inspired by Lestegodon caves. the study aimed at the layout and texture characteristics of the Stalactites and stalagmites, Stegodon elephants and fossils, and to design creative sets which was inspired by the cave of Lestegodon

The instrument used in this study was an analysis Fossil of the Stegodon's elephant, Stalactites and stalagmites And colors of the fossilized from Stegodon's elephants and colors of Stalactites and stalagmites, and surface of Stegodon elephants, cave walls, stalactites and stalactites and fossils In order to design the creative set Which was inspired by the cave of Lestegodon.

From the study and analysis of data, it was found that the structure, color and surface of fossils in the Lestegodon cave which is designed each set by bringing the fossil pictures inside the Lestegodon cave by collage art which positioned as a color scheme that is caused by natural processes and creates a technique. The dress is applied to the fashion trends in S/S 2020 to be used as a guide to designing a creative wear.

## กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำแฟชันนิพนธ์ครั้งนี้ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัว ที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือ ไม่ว่าจะทำลำบากแค่ไหนก็ยังพยายามทำให้เราผ่านมาถึงตรงนี้ได้ ขอขอบคุณครอบครัวที่ทำให้หายากเรียนจบเพียงเพื่ออยากดูแลและตอบแทนพวกท่าน ครอบครัวคือเป้าหมายสำคัญที่สุดของชีวิต

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ไกรฤกษ์ วิเศษพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำแฟชันนิพนธ์ครั้งนี้ อาจารย์คอยให้คำปรึกษาในทุกๆ เรื่องของการทำแฟชันนิพนธ์ และรับฟังความเห็นในสิ่งที่เราต้องการไปด้วย ไม่ปิดกั้นความคิดของเรา อีกทั้งยังคอยให้กำลังใจอยู่เสมอ แม้ว่าบางทีอาจมีสิ่งที่ทำให้ผิดพลาดไปบ้าง อยากขอภัยและขอขอบพระคุณด้วยความเคารพ

ขอขอบพระคุณคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่มอบโอกาสให้ได้เข้ามาศึกษา และสอนให้เรามีประสบการณ์เสมอมา

ขอขอบพระคุณอาจารย์ในสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ ที่ให้คำแนะนำและให้ข้อมูลที่ดีในการจัดทำแฟชันนิพนธ์ครั้งนี้ด้วย ขอขอบพระคุณด้วยความจริงใจ

ขอขอบคุณเพื่อนทุกคนในสาขาที่ช่วยเหลือกันมาในหลายๆ เรื่อง ขอขอบคุณเพื่อนที่รับฟังปัญหาและอยู่เคียงข้างกันมาตลอด ถ้าไม่มีเพื่อนๆ คอยช่วยเหลือก็อาจไม่ผ่านมาถึงวันนี้

โครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2563 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

นางสาว อังคณา ฉิมทับ

นาย สุวสันต์ ภูเงิน

## สารบัญ

บทที่หน้า

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

สารบัญภาพ

สารบัญตาราง

ก

ค

ง

ช

ญ

1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

1

วัตถุประสงค์

2

ที่มาของปัญหา

2

แนวทางการแก้ไข้ปัญหา

2

ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล

3

ขอบเขตของการออกแบบ

3

ขั้นตอนการดำเนินงานแฟชัน

3

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3

นิยามศัพท์

4

2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับถ้ำเลสเตโกดอน ช้างสเตโกดอน และซากดึกดำบรรพ์

5

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดครีเอทีฟแวร์

9

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการตกแต่ง

19

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มแฟชั่นปี 2020/2021

26

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

31

## สารบัญ (ต่อ)

### บทที่หน้า

<b>3</b>	<b>วิธีดำเนินการ</b>	
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	33
	เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	33
	การหาคุณภาพของเครื่องมือ	35
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	35
	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	35
<b>4</b>	<b>การวิเคราะห์ข้อมูล</b>	
	การวิเคราะห์ลักษณะโครงสร้าง	40
	แบบวิเคราะห์ถ้าเสตโกคอน	41
	แบบวิเคราะห์ภาพโครงสร้างชุด	49
	แนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	56
	แรงบันดาลใจ (Inspiration)	57
	กลุ่มเป้าหมาย (Target group)	58
	สรุปเพื่อทำการออกแบบ	58
	ผลงานการออกแบบชุด	60
	สรุปผลการออกแบบ	76
<b>5</b>	<b>สรุปและอภิปรายผล</b>	
	วัตถุประสงค์	77
	ที่มาของปัญหา	77
	แนวทางการแก้ไขปัญหา	77
	ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล	78
	ขอบเขตของการออกแบบ	78

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่หน้า

5	สรุปและอภิปรายผล(ต่อ)	
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	78
	สรุปผลการวิเคราะห์	79
	อภิปรายผล	81
	ข้อเสนอแนะ	82
	บรรณานุกรม	83
	ภาคผนวก	
	ประวัติผู้จัดทำแฟชันนิพนธ์	



## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า	
1	ถ้ำเลสเตโกคอน	6
2	ซากดึกดำบรรพ์ข้างเลสเตโกคอน	6
3	หินงอกหินย้อย	7
4	ฟืนกรามข้างสกุล สเตโกคอน	7
5	หินงอกหินย้อย	8
6	ซากข้างดึกดำบรรพ์	8
7	ซากฟอสซิลปลาหมึก	9
8	Global Color s/s 20	30
9	designing-emotion	31
10	Sheer Layers	31
11	Re-form	32
12	Shonky	32
13	Carbon Traces	33
14	Mesmerising Effects	33
15	Liquid Shine	34
16	ข้างสเตโกคอน	41
17	โล่หินภายในถ้ำเลสเตโกคอน	42
18	หินน้ำไหลภายในถ้ำเลสเตโกคอน	43
19	ม่านหินย้อยส่วนล่างภายในถ้ำเลสเตโกคอน	44
20	ม่านหินย้อยส่วนบนภายในถ้ำเลสเตโกคอน	45
21	ซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์	46
22	แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์	47
23	ผนังถ้ำหินปูน	48
24	ภาพคอลลาจจากม่านหินย้อยชั้นบนและชั้นล่างภายในถ้ำเลสเตโกคอน	49

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
25	ภาพคอลลาจจากม่านหินย้อยชั้นบนภายในถ้ำเลสเตโกดอน	50
26	ภาพคอลลาจจากโล่หินภายในถ้ำเลสเตโกดอนเป็นตัวที่3 และ4	51
27	ภาพคอลลาจ แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์	52
28	ภาพคอลลาจซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ และ แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์	53
29	ภาพคอลลาจซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์	54
30	ภาพคอลลาจซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์	55
31	แรงบันดาลใจ (Inspiration)	56
32	กลุ่มเป้าหมาย (Target group)	57
33	ผลงานการออกแบบชุดที่ 1	60
34	ผลงานการออกแบบชุดที่ 2	61
35	ผลงานการออกแบบชุดที่ 3	62
36	ผลงานการออกแบบชุดที่ 4	63
37	ผลงานการออกแบบชุดที่ 5	64
38	ผลงานการออกแบบชุดที่ 1	65
39	ผลงานการออกแบบชุดที่ 2	66
40	ผลงานการออกแบบชุดที่ 3	67
41	ผลงานการออกแบบชุดที่ 4	68
42	ผลงานการออกแบบชุดที่ 5	69
43	ผลงานการออกแบบชุดที่ 1	70
44	ผลงานการออกแบบชุดที่ 2	71
45	ผลงานการออกแบบชุดที่ 3	72
46	ผลงานการออกแบบชุดที่ 4	73

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
47	ผลงานการออกแบบชุดที่ 5	74
48	รวมผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 1	75
49	รวมผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 1	75
50	รวมผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 1	76
51	รวมผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 1	81
52	รวมผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 2	82
53	รวมผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 3	82



## สารบัญตาราง

### ตารางที่หน้า

1	การวิเคราะห์ ภาพข้างสเตโกดอน	37
2	การวิเคราะห์ ภาพข้างสเตโกดอน	48
3	การวิเคราะห์ ภาพข้างสเตโกดอน	49
4	การวิเคราะห์ ภาพข้างสเตโกดอน	50
5	การวิเคราะห์ ภาพข้างสเตโกดอน	51
6	การวิเคราะห์ ภาพ 40 ซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์	65
7	การวิเคราะห์ ภาพ 41 แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์	66
8	การวิเคราะห์	



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเครื่องแต่งกายเป็นเครื่องนุ่งห่มที่มีความสำคัญ ในการดำรงชีวิต ตั้งแต่ยุคโบราณเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน เครื่องแต่งกายได้เข้ามามีบทบาทกับมนุษย์ และมีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามแต่ละยุค ซึ่งในปัจจุบันเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีการเปลี่ยนแปลงและผสมผสานวัฒนธรรมในการแต่งกายที่แปลกใหม่ไปตามกระแส หรือที่เรียกว่าแฟชั่น เครื่องแต่งกายจึงมีบทบาทมากกว่าการสวมใส่เพื่อความอบอุ่น แต่เมื่อสวมใส่เครื่องแต่งกายจะต้องโดดเด่น และสวยงาม สามารถสะท้อนบุคลิกไปจนถึงทัศนคติของผู้สวมใส่ ในการเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนอกจากจะเลือกใส่ตามความชอบแล้วจะต้องเลือกใส่ เพื่อความเหมาะสมกับกาลเทศะ และตาม โอกาสต่างๆ ได้แก่ ชุดทำงาน ชุดราตรี ชุดโอกาสพิเศษแม้กระทั่งชุดที่แสดงด้วยแนวความคิดที่นักออกแบบพยายามสร้างสรรค์ให้เห็นถึงเทคนิค แนวคิด และโครงสร้างใหม่ๆซึ่งนักออกแบบจะใช้แรงบันดาลใจที่มีที่มาแตกต่างกัน เช่น งานสถาปัตยกรรม งานศิลปะ พืชพันธุ์ดอกไม้และสีที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ

ชุดครีเอทีฟแวร์ เป็นชุดที่ผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบผ่านรูปแบบชุดให้มีความแปลกใหม่ มีความทันสมัย ปัจจุบันชุดครีเอทีฟแวร์ เป็นที่นิยมในวงการแฟชั่น เนื่องจากเป็นชุดที่สามารถเล่าเรื่องราวหรือแรงบันดาลใจลงบนชุดได้อย่างชัดเจน เช่น การใช้เทคนิคที่แปลกใหม่ การใช้ลวดลายที่แสดงถึงเรื่องราว ซึ่งปัจจุบันกระแสแฟชั่นมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ จึงจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนารูปแบบชุดอยู่เสมอ เพื่อตอบโจทย์ของกลุ่มเป้าหมายได้สำเร็จ

ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษามีแนวคิดที่จะออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการนำเอา ลักษณะโครงสร้างและลักษณะพื้นผิวหิ้งงอกหินย้อยของถ้ำเลสเตโกดอน ซ้างสเตโกดอน และ ซากดึกดำบรรพ์ ภายในถ้ำเลสเตโกดอนงดงามไปด้วยหิ้งงอกหินย้อยที่สวยงามหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นหิ้งงอกหินย้อยตามเพดาน-ผนังถ้ำ หินประกายเพชร มาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าครีเอทีฟแวร์ ให้มีความน่าสนใจ โดยการนำเทคนิคอื่นๆ เข้ามาใส่และผสมผสานในชุด เพื่อทำให้เกิดภาพลักษณ์ของพื้นผิวที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะ โครงสร้างและลักษณะพื้นผิวของหินงอกหินย้อย ช้างสเทโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ของถ้ำเลสเตโกดอน
2. เพื่อออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน

## ที่มาของปัญหา

ชุดครีเอทีฟแวร์ เป็นชุดหนึ่งที่มีความนิยมนำมาออกแบบเพื่อถ่ายทอดแนวความคิด ความรู้สึก ผ่านเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย แต่ด้วยรูปแบบของชุดครีเอทีฟแวร์ มีโครงสร้างที่ดูคล้ายตามแนวคิดของนักออกแบบ ทำให้รูปแบบของชุดที่ออกมาแตกต่างกันไป ซึ่งถ้านำรูปแบบความคิดของตัวเองมาออกแบบและใช้อย่างไม่เหมาะสม อาจจะทำให้ชุดครีเอทีฟแวร์ กลายเป็นชุดคออสเพลย์ หรือชุดที่ไม่สร้างสรรค์

## แนวทางการแก้ไขปัญหา

ศึกษารูปแบบลักษณะภายในถ้ำเลสเตโกดอน ไม่ว่าจะเป็นตั้งแต่การเกิดของซากดึกดำบรรพ์ไปจนถึงลักษณะของหินงอกหินย้อยหรือลวดลายที่เกิดขึ้น นำมาออกแบบชุดให้เกิดความแปลกใหม่ เพื่อให้มีความน่าสนใจและแตกต่างกับเสื้อผ้าในปัจจุบันที่เรามักพบเห็นโดยทั่วไป โดยใช้เทคนิคในการทำหลากหลายเทคนิคและใช้เทรนด์สีหรือเทคนิคโดยอิงกระแสแนว โน้มนุ่มแฟชั่น Spring summer 2020/2021 โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน

## ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะ โครงสร้าง สี และลักษณะพื้นผิวหินงอกหินย้อย ช้างสเทโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ของถ้ำเลสเตโกดอน
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มนุ่มแฟชั่น สปริง/ซัมเมอร์ ค.ศ. 2020/2021

### ขอบเขตของการออกแบบ

1. ออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ในช่วงอายุ 20-35 ปี
2. ออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยนำลักษณะ โครงร่าง สี และพื้นผิวหิ้งอกหินย้อยของ ถ้ำเลสเตโกดอน ช้างสเตโกดอน และซากดึกดำบรรพ์มาออกแบบ

### วิธีดำเนินแฟชันนิพนธ์

1. นำเสนอหัวข้อแฟชันนิพนธ์
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของถ้ำเลสเตโกดอน
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการการออกแบบเครื่องแต่งกาย
4. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการตกแต่ง
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มแฟชัน spring/summer 2020/2021
6. ออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ ร่างชุด
7. คัดเลือกแบบ ที่ตัดเย็บชุดแฟชัน
8. ตัดเย็บชุดที่คัดเลือกไว้
9. ตกแต่งรายละเอียด
10. ตรวจสอบความเรียบร้อย
11. สรุปผลการดำเนินงานพร้อมข้อเสนอแนะ
12. นำเสนอผลงาน
13. ส่งเอกสารแฟชันนิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ตามกำหนด

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบข้อมูลลักษณะเด่น ของโครงร่างและลักษณะพื้นผิวหิ้งอกหินย้อยของถ้ำเลสเตโกดอน ช้างสเตโกดอน และซากดึกดำบรรพ์
2. ได้ทราบถึงการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ว่าเป็นแบบไหน มีลักษณะอย่างไร

## นิยามศัพท์

ครีเอทีฟแวร์	หมายถึง	เป็นชุดที่มีการออกแบบให้มีความแปลกใหม่ ดูทันสมัยผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ลงบนรูปแบบเครื่องแต่งกายตามแรงบันดาลใจที่เราได้เลือกไว้
คอสเพลย์	หมายถึง	โดยทั่วไปหมายถึงการแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากในเกมหรือการ์ตูน โดยอาจมีการแสดงท่าทางหรือบุคลิกตามตัวละครนั้น ๆ
ซากดึกดำบรรพ์	หมายถึง	ซากหรือร่องรอยการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตในอดีตอันยาวนาน ซึ่งถูกเก็บรักษาอยู่ในชั้นหินเปลือกโลกโดยวิธีการทางธรรมชาติ
ถ้ำเล	หมายถึง	ถ้ำที่ภายในมีน้ำทะเลไหลตลอดการขึ้นลงของน้ำทะเล
สเตโกดอนหมายถึง	เป็นสกุลของสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมจำพวกช้างที่สูญพันธุ์ไปแล้ว ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ มีชื่อวิทยาศาสตร์ว่า Stegodon	

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษา การออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดสร้างสรรค์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโครงร่าง สี และลักษณะพื้นผิวหินงอกหินย้อย ช้างสเตโกดอน และซากดึกดำบรรพ์ของถ้ำเลสเตโกดอน ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับถ้ำเลสเตโกดอน ช้างสเตโกดอน และซากดึกดำบรรพ์
2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดครีเอทีฟแวร์
3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการตกแต่ง
4. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มแฟชั่นปี 2020/2021
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับถ้ำเลสเตโกดอน ช้างสเตโกดอน และซากดึกดำบรรพ์

#### 1.1 ประวัติของถ้ำเลสเตโกดอน

เป็นถ้ำอยู่ในเทือกเขาหินปูนทอดยาวมีลักษณะคล้ายอุโมงค์ใต้ภูเขา ภายในถ้ำมีลักษณะคดเคี้ยว มีระยะทางจากปากถ้ำจนถึงทางออก ประมาณ 4 กิโลเมตร สิ่งที่โดดเด่นของถ้ำแห่งนี้ที่สำคัญคือการพบซากดึกดำบรรพ์ของช้าง และ แรดสมัยไพลสโตซีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งช้าง สกุล สเตโกดอน ซึ่งเป็นที่มาของการเรียกชื่อถ้ำแห่งนี้ว่า “ถ้ำเล สเตโกดอน” ซากดึกดำบรรพ์ ดังกล่าวเป็นซากกระดูก ขากรรไกรพร้อมฟันกราม ซี่ที่ 2 และ 3 ด้านล่างขวาของช้างดึกดำบรรพ์เชื่อกันว่าการพบเจอฟันกรามช้างสกุล สเตโกดอน เป็นจุดกำเนิดเรื่องราวการศึกษาค้นคว้าทางธรณีวิทยาในจังหวัดสตูล โดยใช้การบูรณาการทุกภาคส่วน ทุกฝ่ายเห็นประโยชน์ที่จะเกิดท้องถิ่นและประเทศชาติร่วมกัน อาทิ หน่วยงานในจังหวัดสตูล, กรมทรัพยากรธรณี, สถาบันวิจัยไม้กลายเป็นหินฯ, กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, กรมการท่องเที่ยว, การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.), และภาคส่วนจากชุมชนท้องถิ่นในเขตอุทยานธรณีสตูล จนเกิดการจัดตั้งอุทยานธรณีสตูลขึ้นเพื่อผลักดันให้เป็นสมาชิกอุทยานธรณีโลกต่อไป



ภาพ 1 ถ้ำลอดโกดอน

(ที่มา : <https://www.springnews.co.th> สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)



ภาพ2 ซากดึกดำบรรพ์ช้างเลสเตโกดอน

(ที่มา : <https://www.touronthai.com> สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)



ภาพ3 หินงอกหินย้อย

(ที่มา : <http://arsahan.blogspot.com> สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)



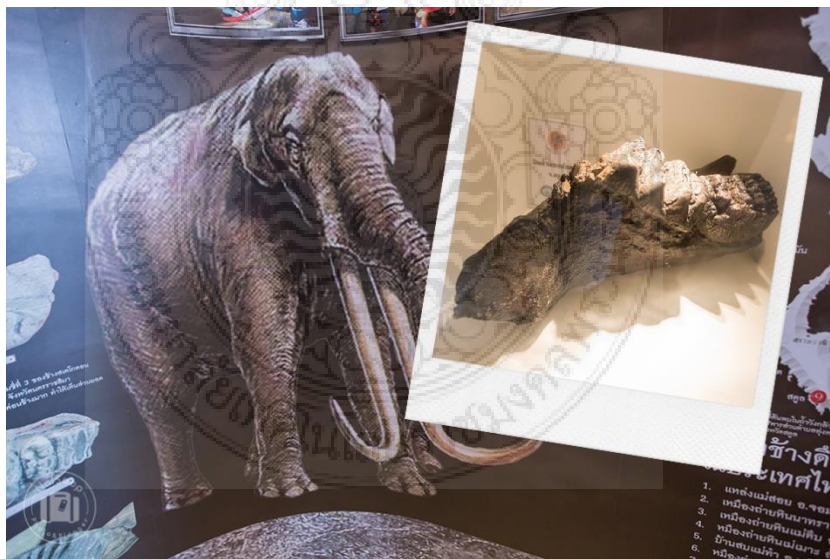
ภาพ4 ฟันกรามช้างสกุล สเตโกดอน

(ที่มา : <http://www.satun-geopark.com> สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)



ภาพหินงอกหินย้อย

(ที่มา : <https://travel.mthai.com> สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)



ภาพซากช้างดึกดำบรรพ์

(ที่มา : [www.naisoop.com](http://www.naisoop.com) สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)



ภาพ 7 ซากฟอสซิลปลาหมึก

(ที่มา: [www.tatcontactcenter.com](http://www.tatcontactcenter.com) สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)

จากการที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับถ้ำเลสเดโกคอนั้น ทำให้ได้รู้ถึง รูปทรง โครงสร้างของถ้ำ สีหิน หินงอกหินย้อย และซากดึกดำบรรพ์ ทั้งหมดนี้ เพื่อนำไปใช้เป็นฐานข้อมูล และนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบชุดคริสทีฟแวร์ โดยนำรูปทรงลักษณะของถ้ำ สี หินงอกหินย้อย และซากดึกดำบรรพ์ มาออกแบบและสร้างสรรค์ให้กลายเป็นชุด คริสทีฟแวร์

## 2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

### 2.1 ความหมายที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.1.1 การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อให้ชีวิตอยู่รอด และมีความสุขสบายมากขึ้น

2.1.2 ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ การออกแบบเครื่องแต่งกายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า แฟชั่น ดีไซน์ หรือ คอสตูม ดีไซน์ ในวงการออกแบบเครื่องแต่งกาย มีการนำคำว่าแฟชั่น, คอสตูม และ ดีไซน์ มาใช้ทับศัพท์อยู่เสมอ จึงต้องทำความเข้าใจในความหมายของรากศัพท์คำดังกล่าว

#### 2.1.2.1 แฟชั่น

แฟชั่น หมายถึง สิ่งที่นิยมทำกัน ความนิยมของคน สมัยนิยม ตามสมัยนิยม รูปแบบของเสื้อผ้า หรือสิ่งอื่นๆ ที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมชมชอบในห้วงเวลาหนึ่งแนวทางในการทำบางสิ่งบางอย่าง

#### 2.1.2.2 คอสตูม

คอสตูม หมายถึง เครื่องแต่งกายที่ใช้กันในสมัยหรือถิ่นหนึ่งๆ เครื่องแต่งกายแบบโบราณที่ใช้ในการแสดงละคร เป็นเครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมาโดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ เครื่องแต่งกายที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาเฉพาะสำหรับสถานที่หรือห้วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

#### 2.1.2.3 ดีไซน์ หมายถึง

ดีไซน์ หมายถึง ออกแบบ แบบ แผนแบบ ลวดลาย เสร้าโครง การวาดภาพซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิธีการทำบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการทำบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่างซึ่งเป็นที่มาของการตกแต่งหรือแบบ การวาดเพื่อออกแบบบางสิ่งบางอย่าง การออกแบบบางสิ่งบางอย่างโดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

จากการศึกษาความหมายข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นการแสดงแบบตัวอย่างของเครื่องแต่งกาย ซึ่งแต่ละแบบตัวอย่างจะมีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไปตามแนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยมีขนบธรรมเนียมประเพณี และค่านิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้นๆ หรือท้องถิ่นนั้นๆ เป็นปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว ทั้งนี้ แนวคิดสร้างสรรค์อาจจะเกิดขึ้นใหม่โดยอิสระ หรือดัดแปลงมาจากแบบเครื่องแต่งกายซึ่งเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้น หรือเคยได้รับความนิยมมาแล้วในอดีต

## 2.2 แนวทางการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

สิ่งที่เข้ามากระทบ และมีความสัมพันธ์กับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในปัจจุบันนี้มีอยู่หลายประการด้วยกัน เช่น คนตรี ภาพยนตร์ ศิลปวัฒนธรรม ของที่ระลึกประจำชาติ เป็นต้น เพราะแฟชั่นเป็นสิ่งที่หมุนอยู่และไม่หยุดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาไปตามสภาพของสังคม เศรษฐกิจในช่วงนั้น และจะเห็นได้ว่าในโลกปัจจุบันนี้การแต่งกายด้วยเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มของมนุษย์เรา ได้รับการพัฒนาขึ้น และสไตล์ในการแต่งตัวก็มีหลากหลายมากมาย สำหรับในโลกปัจจุบันผู้วิจัยได้มองเห็นว่าการที่สวมใส่เสื้อผ้าทับซ้อนกันนั้น เป็นการสร้างเสน่ห์ เพิ่มดีเทล และเสื้อผ้านั้นยังสามารถบ่งบอกถึงความโดดเด่นและสถานภาพทางสังคมของผู้แต่งกาย

2.2.1 แนวทางการออกแบบเสื้อผ้าให้สามารถตรงกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถสรุปขั้นตอนการดำเนินการได้ดังนี้

2.2.1.1 การวิเคราะห์ตามโอกาสการสวมใส่ ว่าเสื้อผ้าที่ออกแบบนั้นใช้กับงานประเภทใดมีความเป็นทางการมากน้อยเพียงไร

2.2.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลทางการตลาด ข้อมูลทางการตลาดในด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับเสื้อผ้า ได้แก่ แนวโน้มของวัตถุดิบ สี รสนิยมของผู้บริโภค

2.2.1.3 วิเคราะห์แนวความคิดในการผลิตสินค้า เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผู้สวมใส่และทางการตลาดได้แล้วก็นำข้อมูลที่ได้มานั้นมาหาแนวความคิด ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์โอกาสในการสวมใส่ กลุ่มอายุผู้ที่สวมใส่ และรสนิยมของผู้ที่สวมใส่ เป็นต้น

2.2.2 แนวทางของการแสดงภาพรวมของสินค้า ที่สามารถให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงแฟชั่นและทางการตลาดให้ตรงกับฤดูกาล สิ่งที่น่าออกแบบต้องคำนึงถึงมีดังนี้

2.2.2.1 เรื่องราวแนวความคิด คือ การกำหนดเรื่องราวแนวความคิด รูปแบบแนวทางการออกแบบเสื้อผ้า และกลุ่มเป้าหมายอย่างกว้าง ๆ

2.2.2.2 ลักษณะของสินค้า คือ ภาพรวมของลักษณะสินค้าอย่างกว้าง ๆ ซึ่งต้องมีความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย

2.2.2.3 อายุของกลุ่มเป้าหมาย คือ การกำหนดอายุของกลุ่มเป้าหมายว่าอยู่ในช่วงใด

2.2.2.4 การแยกประเภทของสินค้า

2.2.2.5 ราคา คือ การกำหนดราคาของสินค้าว่าอยู่ในระดับตลาดใด

2.2.2.6 ฤดูกาล คือ การผลิตสินค้าให้มีความเหมาะสมกับฤดูกาล

2.2.2.7 การตลาด คือ การที่มีข้อมูลทางการตลาดของกลุ่ม ความต้องการของผู้บริโภค การโฆษณา การประชาสัมพันธ์

### 2.3 หลักการออกแบบเสื้อผ้าที่ดี

การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องใช้ประเภทผ้า เป็นการกำหนดลักษณะของเสื้อผ้าหรือของชิ้นงานประเภทผ้าตามแนวความคิดหรือจินตนาการ ซึ่งผลงานที่ปรากฏจะสวยงามที่คุณค่ามันจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการของการออกแบบ และรู้จักนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้เพื่อให้การออกแบบที่ปรากฏออกมามีความ สวยงาม เหมาะสม

2.3.1 องค์ประกอบทางศิลปะที่นำมาใช้ในการออกแบบงานตัดเย็บ มีดังนี้

2.3.1.1 สัดส่วน เป็นขนาดของรูปร่างที่กำหนดเป็นแบบ โดยในแบบจะต้องมีสัดส่วนสัมพันธ์กัน เช่น กระเป๋าสตางค์ ปกเสื้อ กระดุม เป็นต้น โดยทั่วไปเสื้อผ้านิยมใช้สัดส่วนไม่เท่ากันที่นิยมคือ 5 ต่อ 8 ส่วน เช่น เสื้อสั้นกว่ากระโปรง การระบายเพื่อตกแต่งชั้นบนสั้นกว่าชั้นล่าง เป็นต้น เพราะว่าสวยงามกว่า 2 ส่วนเท่ากัน

2.3.1.2 รูปร่าง หมายถึง เส้นรอบที่แสดงให้เห็นในลักษณะ 2 มิติ คือ ความสูงและความกว้าง เช่น ผอม สูง เตี้ย อ้วน สูงใหญ่ สั้นทัด เป็นต้น

2.3.1.3 รูปทรง รูปทรงของเสื้อผ้า ที่มองเห็นจากภายนอก เช่น ความยาวกระโปรง ความคับหลวมของเสื้อผ้า ส่วนคอคอของเอว เป็นต้น

2.3.1.4 จังหวะ เป็นลีลาการจัดวางบนตัวเสื้อ เพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวหรือเกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น อ่อนหวาน หยิบกระด้าง จัดแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.3.1.4.1 จังหวะคงที่ ได้แก่ การจัดรูปแบบช่องว่างในแต่ละจุดเท่ากัน ความห่าง ของกระดุม ความห่างของจีบกระโปรง เป็นต้น

2.3.1.4.2 จังหวะต่อเนื่อง คือ การจัดรูปแบบช่องว่างในแต่ละจุดไม่เท่ากัน เช่นกระโปรง หลายๆ ชั้น ความห่างของเสื้อคอถ่วง

2.3.1.4.3 จังหวะผสม คือ การจัดวางที่มีช่องว่างผสมผสานระหว่างแบบจังหวะคงที่ และแบบจังหวะต่อเนื่อง

2.3.1.5 ความสมดุล เป็นน้ำหนักเท่ากันหรือไม่เท่ากันของเสื้อผ้าที่วัดด้วยสายตา

2.3.1.6 ช่องว่าง ในการออกแบบนั้นช่องว่างเป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าในการตกแต่งมากจะทำให้คุณค่าของงานออกแบบลดลง ดังนั้น การตกแต่งในงานผ้า ควรเว้นช่องว่างของเสื้อผ้าเพื่อให้เกิดความสวยงาม และน่าสนใจ

2.3.1.7 ความกลมกลืน เป็นการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ของเสื้อผ้าให้เกิดความสวยงาม เช่น ความกลมกลืนด้วยสี ความกลมกลืนด้วยเส้น ความกลมกลืนด้วยผิวสัมผัส

2.3.1.8 จุดเด่น หรือการเน้นจุดใดจุดหนึ่งที่จะดึงดูดสายตาให้เป็นจุดสนใจ เช่น เน้นด้วยสี สดใส เน้น โดยใช้เส้นในแบบเสื้อผ้า เน้น โดยใช้เครื่องประดับ เป็นต้น

2.3.1.9 การตัดกัน เป็นลักษณะในแบบเสื้อที่ตรงข้ามกัน ซึ่งการตัดกันนั้นมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น ตัดกันด้วยเส้น ตัดกันด้วยสี ตัดกันด้วยรูปร่าง ตัดกันด้วยทิศทาง เป็นต้น

## 2.4 การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เกิดความสวยงามเหมาะสม และคุ้มค่าสามารถนำไปใช้ได้ยาวนาน ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงความสวยงามเหมาะสม เสื้อผ้าบางแบบอยู่ในสมัยนิยมแต่ไม่เหมาะกับบุคลิกของผู้สวมใส่บางคน ทั้งนี้ ผู้ออกแบบเสื้อผ้าจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเพื่อนำหลักการไปใช้ในการออกแบบให้เหมาะสม ช่วยอำพรางส่วนที่พกพร่อง และช่วยเสริมจุดเด่นให้มีบุคลิกลักษณะที่ดียิ่งขึ้น สำหรับสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบเสื้อผ้า

2.4.1 เสื้อผ้าโอกาสพิเศษ เป็นเสื้อที่ใส่เฉพาะโอกาสนั้น ๆ ไม่สามารถนำมาสวมใส่เป็นชุด ปกติได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

2.4.1.1 ชุดกีฬา การออกแบบชุดกีฬาต้องดูลักษณะแบบให้คล้อยตามความเคลื่อนไหวในอิริยาบถของกีฬาประเภทนั้นๆ

2.4.1.2 เลือกกัณหา การออกแบบควรให้ใช้ได้ในฤดูหนาว ควรเลือกใช้ผ้า ถักเนื้อหนา ผิวเรียบ ขนสั้น แขนยาวแบบเรียบ

2.4.1.3 ชุดว่ายน้ำ การออกแบบชุดว่ายน้ำจะไม่เน้นเรื่องการพรางรูปร่าง ควร เป็นชุดที่กระชับตัว ยืดหยุ่นได้ดี

2.4.1.4 ชุดราตรี เป็นเสื้อผ้าที่พิถีพิถันกว่าปกติ มี 2 ลักษณะ คือ ชุดราตรีแบบ เป็นทางการ และแบบไม่เป็นทางการ

2.4.1.4.1 ชุดราตรีแบบไม่เป็นทางการ เป็นชุดแบบใดก็ได้ ไม่จำกัด รูปแบบ ทั้งชุดสั้น และยาว ใช้กับงานตั้งแต่ช่วงบ่ายจนถึงกลางคืน

2.4.1.4.2 ชุดราตรีแบบเป็นทางการ ควรเป็นชุดราตรีที่เหมาะสม สำหรับงานกลางคืน งานรัฐพิธี ตกแต่งสวยงาม เนื้อผ้าที่ใช้โดยทั่วไปจะมีลักษณะมันวาว

2.4.2 การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะดังนี้ คือ

2.4.2.1 การออกแบบในโครงสร้าง หมายถึง การนำชิ้นส่วนต่างๆ ของผ้าแต่ละชิ้นส่วนนำมาเย็บติดกันจนกลายเป็นเสื้อผ้า อีกทั้งยังรวมไปถึงชนิดของตะเข็บ ชนิดของปกเสื้อ ชนิดของแขนเสื้อ สี เนื้อผ้า เสื้อผ้าที่ได้รับการออกแบบในโครงสร้างที่ดีนั้นส่วนมากจะเป็นเสื้อผ้าชั้นสูงที่มีราคาแพง

2.4.2.2 การตกแต่งเพิ่มเติมภายหลัง หมายถึง การนำวัสดุในรูปแบบต่างๆ นั้น เข้ามาตกแต่งที่ ตัวโครงเสื้อเพื่อสร้างความโดดเด่น

2.4.3 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีและความสำคัญของเครื่องแต่งกาย

2.4.3.1 การแต่งกายทำหน้าที่ป้องกันความร้อนและความเย็นรวมทั้งป้องกันอันตรายจากภายนอกหน้าที่ดังกล่าวนี้เป็นหน้าที่ทางด้านกายภาพ และเป็นหน้าที่และเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการใช้เครื่องแต่งกาย

2.4.3.2 การแต่งกายเพื่อความสวยงามเพื่อความพึงพอใจของตนเองและผู้อื่น

เช่นการ

แต่งกายในวาระโอกาสต่าง ๆ งานเฉลิมฉลองเทศกาล ซึ่งในด้านหนึ่งเป็นการใช้เครื่องแต่งกายเป็นตัวแบ่ง

ช่วงระยะเวลาพิเศษออกจากช่วงเวลาปกติด้วย

2.4.3.3 การแต่งกายเพื่อบ่งบอกสถานภาพทางสังคม เช่น ชนชั้นสูงต้องแต่งกายให้สง่างาม ทหารจะต้องแต่งเครื่องแบบให้ดูหน้าเกรงขาม ในแง่นี้เครื่องแต่งกายจะทำหน้าที่เป็นเครื่องแบ่งชั้น วรรณะ และสถานภาพทางสังคมไปพร้อม ๆ กัน เช่น สังคมไทยในอดีตจะมีการห้ามคนธรรมดาใช้เสื้อผ้าสีแดงและสีทองเพราะถือว่าเป็นสีของเจ้านาย เป็นต้น

2.4.3.4 การแต่งกายเพื่อดึงดูดใจเพศตรงข้าม ซึ่งเป็นหน้าที่ของการแต่งกายในทั้งหญิงและชาย ในแง่นี้การแต่งกายจะถูกเป็นเครื่องมือชั้นหนึ่ง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม แนวคิดต่าง ๆ ในการสร้างสารโฆษณาจะวางอยู่บนหลักของหน้าที่เป็นส่วนมาก

2.4.3.5 การแต่งกายเพื่อใช้แสดงประเพณีและวัฒนธรรม เช่น การสวมใส่ชุดไทยในงานประเพณีต่าง ๆ เครื่องแต่งกายนั้นนับว่าเป็นสินค้าที่มีอายุการใช้งานที่สั้นทำให้ผู้บริโภคต้องซื้อสินค้าใหม่ ๆ การเปลี่ยนเครื่องแต่งกายใหม่ของคนสมัยใหม่มักจะไม่ได้เกิดมาจากอายุการใช้งานที่หมดสภาพของสินค้าแต่เป็นเพราะอิทธิพลของแฟชั่นที่เป็นสัญญาณบ่งบอกว่า ชุดเก่านั้นล้าสมัยแล้วและจำเป็นต้องแต่งตัวให้ทันสมัย แน่แน่นอนว่าสื่อมีบทบาทที่สำคัญทั้งในการสร้างวิถีคิดแบบใหม่และในการนำเสนอวิถีทางให้ปฏิบัติตาม (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุ่ง, 2543)

## 2.5 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีและความสำคัญของเครื่องแต่งกาย

2.5.1. การแต่งกายทำหน้าที่ป้องกันความร้อนและความเย็นรวมทั้งป้องกันอันตรายจากภายนอกหน้าที่ดังกล่าวนี้เป็นหน้าที่ทางด้านกายภาพ และเป็นหน้าที่และเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการใช้เครื่องแต่งกาย

2.5.2. การแต่งกายเพื่อความสวยงามเพื่อความพึงพอใจของตนเองและผู้อื่น เช่นการแต่งกายในวาระโอกาสต่าง ๆ งานเฉลิมฉลองเทศกาล ซึ่งในด้านหนึ่งเป็นการใช้เครื่องแต่งกายเป็นตัวแบ่งช่วงระยะเวลาพิเศษออกจากช่วงเวลาปกติด้วย

2.5.3. การแต่งกายเพื่อปกป้องสถานภาพทางสังคม เช่น ชนชั้นสูงต้องแต่งกายให้สง่างาม ทหารจะต้องแต่งเครื่องแบบให้ดูหน้าเกรงขามในแง่ที่เครื่องแต่งกายจะทำหน้าที่เป็นเครื่องแบ่งชั้นวรรณะ และสถานภาพทางสังคมไปพร้อม ๆ กัน เช่น สังคมไทยในอดีตจะมีการห้ามคนธรรมดาใช้เสื้อผ้าสีแดงและสีทองเพราะถือว่าสีทั้งสองเป็นสีของเจ้านาย เป็นต้น

2.5.4. การแต่งกายเพื่อดึงดูดใจเพศตรงข้าม ซึ่งเป็นหน้าที่ของการแต่งกายในทั้งหญิงและชาย ในแง่ที่การแต่งกายจะถูกเป็นเครื่องมือชั้นหนึ่ง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม แนวคิดต่าง ๆ ในการสร้างสารโฆษณาจะวางอยู่บนหลักของหน้าที่เป็นส่วนมาก

2.5.5. การแต่งกายเพื่อใช้แสดงประเพณีและวัฒนธรรม เช่น การสวมใส่ชุดไทยในงานประเพณีต่าง ๆ เครื่องแต่งกายนั้นนับว่าเป็นสินค้าที่มีอายุการใช้งานที่สั้นทำให้ผู้บริโภคต้องซื้อสินค้าใหม่ ๆ การเปลี่ยนเครื่องแต่งกายใหม่ของคนสมัยใหม่มักจะไม่ได้เกิดมาจากอายุการใช้งานที่หมดสภาพของสินค้าแต่เป็นเพราะอิทธิพลของแฟชั่นที่เป็นสัญญาณบ่งบอกว่า ชุดเก่านั้นล้าสมัยแล้วและจำเป็นต้องแต่งตัวให้ทันสมัย แน่แน่นอนว่าสื่อมีบทบาทที่สำคัญทั้งในการสร้างวิถีคิดแบบใหม่และในการนำเสนอวิถีทางให้ปฏิบัติตาม

## 2.6 การแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเทศะ

การแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเทศะหมายถึง การใช้เสื้อผ้าและเครื่องประดับตกแต่งร่างกายตั้งแต่ศีรษะจรดเท้าโดยให้เหมาะสมกับกาลคือเหมาะสมกับเวลากลางวันกลางคืน งานเลี้ยงต่าง ๆ และเหมาะสมกับกาลคือเหมาะสมกับสถานที่สถานที่ราชการ โรงเรียน โรงพยาบาล เป็นต้น นอกจากนี้การแต่งกายยังบ่งบอกถึงขนบธรรมเนียมและความสุขภาพ ซึ่งแต่ละท้องถิ่นก็มีลักษณะแบบแผนของตนเอง

## 2.7 หลักการใช้สีในเสื้อผ้า

สิ่งที่ดึงดูดความสนใจเป็นอันดับแรกของเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายคือสีนั่นเอง สีของเสื้อผ้าอาจสามารถสะท้อนถึงรสนิยม และอุปนิสัยที่แท้จริงของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี สำหรับสีของเสื้อผ้านั้น นักออกแบบส่วนใหญ่ไม่นิยมแม่สีหรือสีหลักมาใช้โดยตรง แต่มักใช้สีที่ลดค่าความเข้มหรือค่าน้ำหนักของสีลงแล้วมาใช้ ซึ่งทำให้เสื้อผ้ามีความสวยงามมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะมีสีของผ้า

และสิ่งทอให้เลือกใช้มากมาย แต่ที่มาของสีต่าง ๆ เหล่านี้ย่อมเกิดมาจากการผสมจากแม่สีนั่นเอง ดังนั้นจึงควรทำความเข้าใจในเรื่องของทฤษฎีก่อนที่จะนำสีไปใช้ในการออกแบบเสื้อ

2.7.1 น้ำหนักของสี หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าผสมสีขาวเข้าไปในสีหนึ่ง ๆ สีนั้นจะสว่างขึ้นหรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวเข้าไปทีละน้อยเป็นลำดับ ก็จะได้ น้ำหนักของสีเรียงลำดับจากแก่สุดไปอ่อนสุด

2.7.2 วรรณะของสี ถ้าแบ่งสีแท้ในวงจรสีธรรมชาติเป็น 2 ส่วน จะได้วรรณะของสีเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อนประกอบด้วยสีเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง และม่วง วรรณะเย็นประกอบด้วย สีเหลือง เขียว เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน และม่วง สำหรับสีเหลืองและม่วงเป็นสีที่อยู่ได้ทั้ง 2 กลุ่ม

2.7.3 อิทธิพลของสี สีแต่ละสีย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน และมีอิทธิพลต่อผู้พบเห็น สะท้อนถึงความรู้สึกที่อยู่ลึก ๆ ภายในจิตของผู้เสพได้ ในเรื่องของการใช้สีในเสื้อผ้าอาภรณ์ ได้มีผู้ที่ศึกษาวิจัยในเรื่องของอิทธิพลของสีที่มีต่อผู้พบเห็นในทางจิตวิทยา สีมีอิทธิพลต่อจิตใจและอารมณ์ของมนุษย์เป็นอย่างมาก เนื่องจากสีที่มองเห็นในชีวิตประจำวันมีคุณค่าต่ออารมณ์และจิตใจของคนเป็นอย่างมาก การพิจารณาเลือกใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบต้องพิจารณาสภาพสีโดยรวมของงานซึ่งจะช่วยให้เกิดความงาม มีความกลมกลืน และเป็นเอกภาพมากยิ่งขึ้น

2.7.4 สี มีพลังอย่างมากในการดึงดูดสายตาและความสนใจ สียังสามารถที่จะบอกถึงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ได้ การเลือกใช้สีในเสื้อผ้า และการแต่งกายก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญเพราะสีสามารถบอกถึงรสนิยมของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี สีสามารถแบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ ได้ ดังนี้

2.7.4.1 โทนสีร้อน สามารถช่วยกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกที่เร้าใจ ตื่นเต้น ร้อนแรง สดใส กระฉับกระเฉง ร่าเริง ได้แก่ สีส้ม สีเหลือง สีแดง สีแสด เป็นต้น

2.7.4.2 โทนสีเย็น ให้ความรู้สึกที่เย็นสบาย สุขุมเยือกเย็น สงบ สดชื่น ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีน้ำเงิน สีม่วงคราม เป็นต้น

2.7.4.3 สีดำ และสีขาว ไม่ถือว่าเป็นสี ต้องนำไปผสมกับสีอื่น ๆ เพื่อที่จะได้

#### เกิดสีขึ้น

ขึ้น สีขาว จะสะท้อนแสงสว่าง และเป็นตัวเพิ่มขนาดของพื้นที่ ส่วนสีดำ จะเป็นตัวดูดแสง และสามารถ ทำให้ขนาดของพื้นที่ลดลง

จิตวิทยาของสีสำหรับเสื้อผ้า

สีแดง เป็นสีที่ให้ความอบอุ่น เชื้อกชี ความรัก และยังบอกถึงความตื่นเต้น

สีฟ้า เป็นสีที่บอกถึงความเย็น ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

สีน้ำเงิน เป็นสีที่บอกถึงความสูงศักดิ์ ยิ่งใหญ่

สีเขียว เป็นสีแห่งธรรมชาติ ความมีชีวิตชีวา บอกถึงความสบายใจ

สีเหลือง เป็นสีแห่งความสดใส และยังคงยิ่งใหญ่

สีม่วง เป็นสีแห่งความซื่อสัตย์ สุขุมเยือกเย็น

สีส้ม เป็นสีที่บอกถึงความอบอุ่น และสนุกสนาน

สีเทา เป็นสีที่ให้ความรู้สึกลึกลับ

สีดำ เป็นสีที่บอกถึงอำนาจ ความมั่นใจ

สีขาว เป็นสีที่บอกถึงความสะอาด บริสุทธิ์

2.7.5 สีกับความรูสึกและอารมณ์ในปัจจุบันเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้นมีสีให้เลือก

มากมายซึ่งก็แล้วแต่รสนิยมของแต่ละคน และรูปร่างบุคลิกซึ่งเป็นตัวกำหนดการเลือกใช้สีการเลือกใช้สีบนเสื้อผ้ามีหลายวิธีดังนี้ คือ

2.7.5.1 หลักการใช้สีที่ซ้ำ เมื่อพิจารณาว่าสีที่เด่นบนเสื้อผ้าเป็นโทนสีเดียวกับสีผิวของผู้ที่ สวมใส่ จะเรียกได้ว่า เกิดการซ้ำกัน การเลือกสีของเสื้อผ้าควรเลือกสีที่สามารถส่งเสริมให้สีผิวโดดเด่นขึ้น ถ้าคนที่มีสีผิวโทนร้อน ควรเลือกใช้สีเสื้อผ้าประเภทโทนร้อน

2.7.5.2 หลักการใช้สีคล้าย หมายถึง สีที่อยู่ด้านประชิดในวงจรสี เช่น ผู้ที่มีผิวโทนร้อน ผมหสีน้ำตาล และตาสีน้ำตาล ควรเลือกใช้เสื้อผ้าสีเหลืองส้ม หรือสีส้ม

### 2.7.5.3 หลักการใช้สีขัดแย้งกัน หมายถึง การใช้สีของสีที่ตรงข้ามกับสีผิวของ

ตนเอง

สีที่สร้างความโดดเด่นที่สุดบนเสื้อผ้านั้นควรจะอยู่ในบริเวณที่สามารถสร้างความรู้สึกที่ดีต่อผู้ที่พบเห็นได้ เช่น หมวก ผ้าพันคอ เสื้อ ข้อควรจำกัดของการใช้สีบนเสื้อผ้า คือ ให้ใช้สีที่มีความสว่างในบริเวณที่เล็ก และใช้สีที่มีความเข้มในบริเวณที่กว้าง สีโทนเย็นมีส่วนผสมของสีน้ำเงิน หรือสีม่วง สีโทนร้อนจะมีส่วนผสมของสีแดง และสีเหลือง สีที่ต่างโทนกันนั้นจะเกิดการเน้นซึ่งกันและกัน เพราะฉะนั้นสีโทนเย็นของสีส้มเขียว ควรใช้คู่กับสีแดง สีเขียว สีจำพวก สีเหลืองเขียว น้ำเงินเขียว และแดงม่วงนั้น จะมีคุณสมบัติทั้งร้อนอยู่ด้วยสีเหล่านี้ถ้าต้องการเน้นให้เย็นลงควรใช้สีพื้นหลังเป็นสีแดง ส้ม สีเขียวบนสีเหลือง จะเน้นความร้อนให้กับเสื้อผ้าทำให้ดูเป็นสีเหลือง มากขึ้น เช่น ถ้าต้องการเน้นสีแดงม่วง ให้ดูเย็นลงควรใช้คู่กับสีส้ม สีโทนร้อนสามารถสร้างความโดดเด่นได้ดี เมื่อนำไปใช้กับเสื้อผ้า สีโทนร้อนจะสามารถเพิ่มขนาดให้ใหญ่ขึ้นได้ สีโทนเย็นสามารถช่วยลดขนาดให้เล็กลง ดังนั้นผู้ที่มิหน้าอกใหญ่ควรสวมใส่เสื้อผ้า ประเภท โทนมืดเข้ม และกระโปรงประเภท โทนมืดสว่าง จึงทำให้รูปร่างสมส่วนมากขึ้น ในการใช้สีบนเสื้อผ้า ควรมีการใช้ สีใดสีหนึ่งให้โดดเด่นและครอบงำสีอื่น และสีที่เป็นตัวเด่นนั้นควรที่จะต้องมีความกลมกลืนไปกับสีของผิว สมัยนิยมของสีเสื้อผ้าเปลี่ยนแปลงไปทุกปี ซึ่งไม่จำเป็นที่จะต้องทำตามสีสมัยนิยมเสมอไป สีที่มีความเหมาะสมกับตัวผู้ที่สวมใส่เฉพาะคนนั้นมีเพียงไม่กี่สี ฉะนั้นควรเลือกสีที่มีความเหมาะสมกับตัวเอง ควรคำนึงถึงสีผม สีผิว ขนาดของรูปร่าง ตลอดจนบุคลิกของคน ๆ นั้น

## 2.8 หลักการใช้สีในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การเลือกใช้สี เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญ เนื่องจากสีทำให้สะดุดตา และเป็นที่น่าสนใจต่อผู้พบเห็น สีเป็นสิ่งที่ผู้คนจะมองเห็น และจดจำได้ ผู้ที่จะประสบความสำเร็จในการนำสีมาใช้ในเสื้อผ้าได้นั้น นอกจากจะต้องมีความรู้มีความเข้าใจในเรื่องของทฤษฎีสีที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ยังต้องมีความรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในเสื้อผ้าดังนี้

2.8.1 การใช้สีคู่ประกอบ การนำสีคู่ประกอบ หรือเรียกอีกอย่างว่าสีตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีเขียวกับสีแดง สีน้ำเงินกับสีส้ม และสีม่วงกับสีเหลือง มาใช้ในการออกแบบเสื้อ จะต้อง

เข้าใจว่าสีเหล่านี้ตัดกันอย่างรุนแรง สามารถทำให้ประสาทสัมผัสเกิดการตื่นตัวอย่างฉับพลัน แต่ในขณะเดียวกันก็ช่วยให้มีชีวิตชีวา ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบจะต้องมีประสบการณ์ในการใช้สี เพราะหากเลือกใช้สีไม่ถูกวิธี จะลดคุณค่าของความสวยงามของเสื้อผ้าทั้งหมดได้

2.8.2 การใช้สีข้างเคียง สีข้างเคียง คือ สีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี เช่น สีเขียว สีเขียวน้ำเงินหรือสีแดง สีม่วงแดง และสีม่วง ถ้านำสีข้างเคียงมาใช้ในเสื้อผ้าชุดเดียวกัน จะให้ความรู้สึกที่กลมกลืนและนุ่มนวล

2.8.3 การใช้สี 3 สี หมายถึง การเลือกใช้สีที่อยู่ในกรอบสามเหลี่ยมของวงจร เช่น สีม่วง สีส้ม สีเขียว มาใช้ร่วมกัน ในความรู้สึกที่มองดูครั้งแรกอาจจะมีความรู้สึกที่ไม่เข้ากัน แต่ในความเป็นจริงสีทั้งสามสามารถเข้ากันได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเลือกใช้ในส่วนที่เหมาะสมในการออกแบบ

2.8.4 การใช้สีเอกรงค์ คือการใช้สีแท้สีเดียวในการออกแบบเสื้อผ้า ซึ่งวิธีนี้สามารถทำให้น่าสนใจได้ โดยการทำให้สีนั้นมีความเข้มของสีที่หลากหลายออกไป เช่น สีน้ำเงิน ก็ใช้สีน้ำเงินเข้ม สีน้ำเงิน และสีน้ำเงินอ่อนมาใช้ในการออกแบบ สีเอกรงค์จะสามารถดึงดูดความสนใจได้ดีถ้ารู้จักตัดแปลง และเลือกใช้

เมื่อนำจิตวิทยาของการใช้สี และหลักการใช้สีมาประยุกต์ใช้เข้าด้วยกัน ผลลัพธ์ที่ได้คือนอกจากจะช่วยเรื่องสุนทรียศาสตร์ความงาม และยังช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพหรือแก้ไขจุดด้อยทางกายภาพของผู้สวมใส่อีกด้วยตัวอย่างเช่น

คนที่มีรูปร่างเล็ก ใช้โทนสีอ่อน เช่น สีส้ม เหลือง สีเนื้อ

คนที่มีรูปร่างใหญ่ ใช้โทนสีเย็น เช่น สีเขียว สีน้ำเงิน

สีที่ช่วยทำให้ผิวแลดูขาวผ่อง ใช้สีให้กลมกลืนหรืออยู่ในวรรณะเดียวกันกับผิว

เด็ก ควรใช้สีขนาดเพื่อจูงใจให้อยากสวมใส่

สีที่ใ้บุคลิกแลดูอ่อนหวาน ได้แก่ สีของเครื่องแต่งกาย สีชมพู สีเหลืองปนเขียว

สีที่ทำให้บุคลิกแลดูเข้มแข็ง ได้แก่ สีกรมท่า สีน้ำเงิน

สีที่เหมาะสมแก่นักท่องเที่ยว สีส้ม และเหลือง เพราะเป็นสีที่สังเกตเห็นง่ายป้องกันการพลัดหลง สำหรับการเดินทางทางน้ำให้ใช้สีน้ำเงิน สำหรับการเดินทางทางบกให้ใช้สีแดงสดเพื่อป้องกันอันตราย จากอุบัติเหตุ(จรรยาพรณ ทรัพย์ปรุง, 2543 : 140–143)

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาในเรื่องของแนวทางการออกแบบเสื้อผ้า หลักการออกแบบเสื้อผ้าที่ดี หลักการนำเส้นมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย หลักการใช้สีในเสื้อผ้า การศึกษาทั้งหมดดังกล่าวนี้เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลและเป็นแนวทางในการออกแบบ เพื่อให้ได้ชุดราตรีที่มีความเหมาะสม เกิดความสวยงามต่อผู้สวมใส่ และตรงกับหลักการออกแบบเสื้อผ้าที่ควรจะเป็น

### 3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการตกแต่ง

#### 3.1 การตกแต่งเสื้อผ้า (Treatment)

การตกแต่ง หมายถึง วิธีการตกแต่งเสื้อผ้าที่เกิดจากการตกแต่งด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง ทำให้เสื้อผ้าเกิดความสวยงามไม่แพ้การตกแต่งด้วยวัสดุตกแต่ง การตกแต่งเสื้อผ้ามีหลายวิธี เช่น การตกแต่งด้วยตะเข็บผ้าเกลี้ยง การต่อผ้า ไล่ไก่ การแทรกผ้า การตีเกล็ด จีบระบาย จีบรูศ ฯลฯ เป็นการตกแต่งต้องใช้ฝีมือ การตัดเย็บ ความประณีต นิยมใช้ตกแต่งกับเสื้อผ้าเด็ก การตกแต่งเสื้อผ้า สตรี บุรุษ ในชุดลำลอง ชุดทำงาน หรือชุดอื่นๆ ขึ้นอยู่กับการเลือกวิธีการตกแต่ง แต่ละวิธี ควรเลือกใช้ให้เหมาะสม ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย นักออกแบบควรพิจารณาหลักการเลือกใช้ผ้าเพื่อให้สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการออกแบบได้ การเลือกผ้าเพื่อให้เหมาะสมกับแบบเสื้อ มีหลักในการพิจารณาอยู่ 3 ประการคือ

3.2.1. พิจารณาจากความเหมาะสมของโอกาสที่ใช้ ในการเลือกผ้าเพื่อใช้ในการออกแบบควรพิจารณาความเหมาะสมของโอกาสที่ใช้ เช่น เมื่อต้องการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับฤดูหนาว ประเภทเสื้อโค้ท หรือเสื้อกันหนาว ผ้าที่ใช้ควรเป็นผ้าประเภทเนื้อหนา ทอเนื้อแน่น ไม่มีช่องให้อากาศผ่านทะลุได้ง่าย เช่น ผ้าขนสัตว์ เพื่อช่วยป้องกันอากาศที่หนาวเย็น และยังสามารถเก็บไอน้ำจากร่างกายไว้ได้ดีอีกด้วย ในการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับใช้ในฤดูร้อน ควรเลือกผ้าประเภทบางเบา สามารถถ่ายเทอากาศได้ดี ไม่ทำให้เกิดความอับชื้น หรือเหนอะหนะเพราะคราบเหงื่อไคล ควรเลือกใช้ผ้าที่ทอจากเส้นใย

ธรรมชาติของพืช เช่น ผ้าฝ้าย ผ้าลินิน เป็นต้น ส่วนผ้าประเภทที่มีเนื้อหยาบ ทอห่างๆ ผิวสัมผัสเป็นปุ่มปม ง่ายต่อการหลุดลุ่ยเมื่อถูกสะกด เหมาะสำหรับใช้เป็นเสื้อผ้าประเภทลำลอง ใช้นานจนกว่าที่จะใช้เป็นเสื้อผ้าชุดทำงานที่ต้องใช้เป็นประจำ ส่วนผ้าประเภทที่มีลักษณะหยาบหรืออยู่ในตัวเอง ประเภทผ้าที่ทำจากเส้นใยสังเคราะห์ เช่น แอซิเตด ผลิตเป็นผ้าชนิดที่มีความมันเงาและบางเบา ได้แก่ ผ้าแพร ผ้าต่วน และผ้าทาท่า เป็นต้น ถ้าเป็นผ้าที่ทำจากเส้นใยธรรมชาติ ได้แก่ ผ้าไหม ผ้าลักษณะที่กล่าวมานี้เหมาะสำหรับใช้เป็น เสื้อผ้าชุดราตรี หรือชุดที่ใช้ในโอกาสพิเศษต่างๆ

3.2.2. พิจารณาจากลวดลายผ้า สำหรับนักออกแบบเสื้อผ้าที่ยังไม่มีประสบการณ์มากพอ การเลือกผ้าอาจเป็นปัญหาได้ เนื่องจากทฤษฎีเกี่ยวกับผ้าเป็นทฤษฎีที่ค่อนข้างล้าลึก นักออกแบบควรพิถีพิถันในการเลือกเนื้อผ้าและลวดลายของผ้าให้มาก การเลือกผ้าเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบ ถ้าเลือกใช้ผ้าได้เหมาะสมจะทำให้การออกแบบง่ายขึ้น ลักษณะของลายผ้าแบ่งได้เป็น 5 ประเภท

3.2.2.1 ผ้าพื้น (Plain Fabrics) ผ้าพื้นเป็นผ้าที่ไม่มีลวดลายใดๆ มีสีให้เลือกมากมายมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกันให้เลือกใช้ผ้าพื้นมักจะดึงดูดความสนใจได้น้อยกว่าผ้าที่มีลวดลายแต่ในปัจจุบันผู้ผลิตได้ผลิตผ้าพื้นที่มีสีสวยงามและมีเนื้อผ้าแปลกตาน่าสนใจมากขึ้นกว่าเดิม ในการออกแบบเสื้อผ้าบางครั้งอาจใช้ผ้าพื้นเพียงอย่างเดียว แต่ใช้ผ้าหลายสีก็สามารถออกแบบได้สวยงาม ในการตัดเย็บผ้าพื้นจะต้องพิถีพิถันมากกว่าผ้าลาย เพราะจะมองเห็นตะเข็บได้ชัดเจน หากตัดเย็บประณีตจะดูสวยงาม แต่ถ้าตัดเย็บไม่ดีงานชิ้นนั้นจะดูย่ำแย่ไปอย่างเห็นได้ชัด

3.2.2.2 ผ้าลายเรขาคณิต (Geometric Patterns) หมายถึง ผ้าซึ่งมีลายเกิดจากการใช้เส้นประกอบเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี เส้นตรง เส้นโค้ง และเส้นตัดกัน เป็นต้น จากรูปทรงและเส้นต่างๆ เหล่านี้ นำมาจัดองค์ประกอบให้สวยงาม โดยกำหนดสีลงไป ผ้าลายเรขาคณิตมีมากมาย ทั้งลายเล็ก ลายใหญ่ ลายเริ่มแรกของผ้าลายเรขาคณิต ประกอบด้วย ผ้าลายทางตั้ง ผ้าลายทางขวาง และผ้าตา ซึ่งเป็นลายเริ่มแรกของผ้าลายเรขาคณิต ก่อนที่จะมีการพัฒนาไปสู่ลายเรขาคณิตรูปแบบอื่นๆ ตามที่นักออกแบบลายผ้าสร้างสรรค์ขึ้น ผ้าลายเรขาคณิตมี 2 ประเภท คือ

3.2.2.2.1 ประเภทลายใน โครงสร้างผ้า ผ้าประเภทนี้ลายจะเกิดจากการทอ หรือการถักให้กลายเป็นลายเรขาคณิตใน โครงสร้างของผ้า ผ้าประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมีเนื้อหนาซึ่งเกิด จากการทอหรือการถัก

3.2.2.2.2 ประเภทพิมพ์ลายลงบนเนื้อผ้า ผ้าประเภทนี้เกิดจากการที่นัก ออกแบบลายผ้า ออกแบบลายพิมพ์ลงบนผืนผ้า ลายผ้าประเภทนี้เรียกว่า ลายนอก โครงสร้าง เมื่อใช้ไป นานๆ สีอาจซีดจางลง กลายเป็นผ้าพื้นธรรมดา ลายไม่ทนทานเท่าผ้าที่มีลายใน โครงสร้าง

ในการออกแบบโดยใช้ผ้าลายทาง จะต้องระมัดระวังในเรื่องของความสม่ำเสมอ การกระจาย ช่องไฟ และเกรนผ้าที่ใช้ โดยเฉพาะผ้าลายทางที่มีขนาดใหญ่ ยังต้องเพิ่มความระมัดระวังในการ ออกแบบ และการวางแบบตัดให้มากยิ่งขึ้น ผ้าลายตารางก็เช่นกัน ถ้าเป็นลายตาเล็กปัญหาในเรื่องการ ต่อลายให้สมดุลจะมีน้อยกว่าผ้าตาใหญ่ ผ้าตาใหญ่ส่วนมาก แถบลายในแนวเส้นค้ำยยืนมักถี่กว่าแถบลาย ในแนวเส้นค้ำยพุ่ง ดังนั้นผ้าตาใหญ่ลายจะไม่เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสแท้ จึงไม่เหมาะสมที่จะใช้ในเกรน เฉลียง

3.2.2.3 ผ้าลายธรรมชาติ (Naturalistic Patterns) ผ้าลายธรรมชาติเป็นผ้าที่นักออกแบบลาย ผ้า ได้แรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ เช่น คน พืช สัตว์ และสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ผ้าลายธรรมชาติที่นิยม นำมาใช้ในงานออกแบบเสื้อผ้า คือ ผ้าลายใบไม้และดอกไม้ รวมทั้งลายรูปสัตว์ต่างๆ ลายประเภทนี้จะมี สีหลายสีในชิ้นเดียวกัน ส่วนใหญ่จะมีสีสันที่เลียนแบบสีของธรรมชาติ

3.2.2.4 ผ้าลายรวม (Conventional Patterns) ผ้าลายรวมเกิดจากการรวมลายเรขาคณิตกลับไป ลายธรรมชาติไว้ในผืนเดียวกัน ทำให้ได้ลายผ้าที่มีเสน่ห์และมีรูปแบบแปลกใหม่เกิดขึ้นผ้าฝ้ายที่พิมพ์ ลายรวมเป็นผ้าที่น่าสนใจ เพราะลายรวมนี้สามารถลวงตาให้ผ้าดูมีค่าขึ้นได้ ทำให้โอกาสที่จะใช้มีมาก ขึ้นกว่าผ้าฝ้ายที่พิมพ์ลายธรรมชาติ และใช้สีธรรมชาติเพียงอย่างเดียว

3.2.2.5 ผ้าลายจุด (Dots and Spots) ผ้าจุดเป็นผ้าที่ให้ความรู้สึกแข็งที่สุด ในจำนวนผ้าลาย ทั้งหมดที่กล่าวมาแล้ว แต่ถึงกระนั้น ผ้าลายจุดก็บ่งบอกถึงความรู้สึกที่ร่าเริงเบิกบานและอ่อนหวาน สง่า งามอยู่ในตัว การใช้ผ้าจุดถ้าใช้มากเกินไปอาจทำให้ดูไม่สวย ควรใช้ในจำนวนที่พอเหมาะ ผ้าลายจุดที่มี

ขนาดของจุดใหญ่ จะให้ความรู้สึกแข็งมากกว่าขนาดของจุดที่เล็กกว่าผ้าจุดที่มีจำหน่ายในปัจจุบันมีขนาดและสีสันมากมาย ให้เลือกใช้ได้ตามความเหมาะสม

ฉะนั้นในการพิจารณาเลือกทอลวดลายผ้า ควรพิจารณาทั้ง โครงสร้างและขนาดของทอลวดลายว่าผ้าที่มีทอลวดลายตามทางยาวผ้านั้น เป็นทอลวดลายแนวขวาง ทอลวดลายแนวตั้งหรือทอลวดลายอิสระ ควรเลือกทอลวดลายผ้าให้เหมาะสมกับรูปร่างของผู้สวมใส่

3.3 พิจารณาจากผิวสัมผัสของผ้า (Texture) เมื่อต้องการทราบผิวสัมผัสที่แท้จริงของวัสดุต่างๆ จะต้องมีการจับต้อง จึงจะรู้ว่า เป็นลักษณะผิวสัมผัสอย่างไร ผิวสัมผัสของผ้าในปัจจุบันมีมากมาย ซึ่งเป็นผลมาจากการใช้เทคนิคใหม่ๆ ในการผลิตผ้า แต่อย่างไรก็ตามลักษณะของผิวสัมผัสแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะดังนี้

3.3.1 แบ่งตามความนุ่มและความกระด้าง สามารถแบ่งตามการใช้งานได้ 3 ลักษณะคือ

3.3.1.1 ชนิดนุ่มมาก เช่น ผ้าเครป นิยมใช้สำหรับเสื้อผ้าที่ออกแบบให้มีเส้นกรอบนอกแบบพิเศษ เช่น บานหรือพองมากๆ

3.3.1.2 ชนิดปานกลาง เช่น ผ้าไหม นิยมใช้สำหรับเสื้อผ้าที่ออกแบบให้มีเส้นกรอบนอกแบบปกติ

3.3.1.3 ชนิดกระด้างมาก เช่น ผ้าทาท้า นิยมใช้สำหรับเสื้อผ้าที่ออกแบบให้มีเส้นกรอบนอกแบบพิเศษ เช่นเดียวกับชนิดนุ่มมาก

3.3.2 แบ่งตามความหนาและความบาง ผ้าบางชนิดนอกจากจะมีความหนาบางต่างกันแล้ว ยังมีผิวสัมผัสที่แตกต่างกันด้วย เช่น ผ้าไหมเนื้อบาง บางชนิดอาจมีผิวสัมผัสกระด้างพอๆ กับผ้าอแกนซาก็ได้ แต่ผ้าเนื้อบาง บางชนิดก็อาจมีผิวสัมผัสนุ่มเหมือนผ้าชีพอง ในขณะที่ผ้าไหมเนื้อหนา ก็มีผิวสัมผัสที่แข็งกระด้าง และผิวสัมผัสที่อ่อนนุ่มเช่นเดียวกัน เป็นต้น

### 3.2 การตกแต่งริมหรือชายเสื่อผ้า (Shaped edged)

การตกแต่งริมหรือชายเสื่อผ้าสามารถทำได้ทั้งด้วยมือ และด้วยเครื่องจักร การตกแต่งริมเสื่อผ้ามีหลายรูปแบบ ทั้งรูปทรงแบบสั้นปลายยาวขึ้นอยู่กับความต้องการ หรือให้เหมาะสมกับรูปแบบของเสื่อผ้า นิยมใช้ตกแต่งชายเสื่อ กระโปรง กางเกง การตกแต่งริมผ้า สามารถแบ่งออกได้ 7 รูปแบบ ดังนี้

3.2.1 ริมโค้งหรือชายกรวย (Scallops) เป็นการตกแต่งริมโค้งแบบมีผ้ากุ้นหรือมีชายกรวย ทำให้ริมหรือชายผ้าสำเร็จรูป เหมาะสมกับเสื่อผ้ารูปแบบน่ารัก อ่อนหวาน

3.2.2 ริมผูก (Fagoting) เป็นการตกแต่งริมผ้า โดยการผูกเส้นด้ายของชายเสื่อผ้าเป็นปมห่วง หรือแบบอื่นๆ ผูกให้สั้น ยาว ให้เหมาะสมกับความยาวของเสื่อผ้าได้ตามต้องการ

3.2.3 ริมหยัก (Lettuce edge or marrow edge) เป็นการตกแต่งให้ริมหรือชายเสื่อผ้าเป็นรูปแบบหยัก พลิ้ว ฝอย นิยมใช้ตกแต่งริมชุดเจ้าสาว

3.2.4 ริมผ้าเกลี้ยงสอดเชือก (Bias cording) เป็นการตกแต่งริมเสื่อผ้า ด้วยผ้าเกลี้ยงแบบสอดเชือก เพิ่มผิวสัมผัสการโค้งนูนของเชือก นิยมตกแต่งริมเสื่อผ้า ที่มีเนื้อผ้าค่อนข้างแข็ง

3.2.5 ริมถักโคร์เชร์ (Crochet edge) เป็นการตกแต่งริมเสื่อผ้าด้วยการถักโคร์เชร์ เป็นการถักด้วยมือหรือโคร์เชร์ สำเร็จรูปมาเย็บติดก็ได้

3.2.6 ริมร้อย ผูก (Wired edge) เป็นการตกแต่งริมผ้าด้วยวิธีการร้อย ผูก หรือต่อลวดลายเสื่อผ้า

3.2.7 ริมต่อแทรกผ้า (Picot edge) เป็นการตกแต่งริมเสื่อผ้า แบบการต่อผ้า แทรกผ้า เช่นเดียวกับการเย็บต่อสาบเสื่อผ้า

3.2.8 ริมคัทเวิร์ค (Cut work) การเย็บตกแต่งและการเย็บริมให้สำเร็จในคราวเดียวกัน หรือการเย็บส่วนที่เปิดออกให้ติดกัน สามารถเย็บได้ทั้งด้วยจักรและมือ นิยมใช้เส้นด้ายที่มีสีต่างกับสีเสื่อผ้า

### 3.3 การตกแต่งด้วยจีบรูป (Fullness)

การตกแต่งเสื่อผ้าด้วยจีบรูป หมายถึง การเพิ่มเนื้อที่ผ้า ด้วยการจีบรูป ทำให้เสื่อผ้ามีความพองฟูบานออก มีวิธีการทำได้หลายลักษณะ คือ

3.3.1 การจีบรูด โดยการเย็บเป็นตาสี่เหลี่ยม ด้วยตีนผีสำหรับเย็บจีบรูดโดยเฉพาะ เย็บลงบนผ้าตามยาว และเย็บย้อนกลับให้เกิดตาสี่เหลี่ยมได้มุมฉาก 90 องศา

3.3.2 Gathering Foot คือการจีบรูดเพื่อเพิ่มเนื้อที่ด้วยตีนผี เป็นการเพิ่มจีบผ้าให้เรียบเสมอกันเป็นคู่ ผีเข็มมีส่วนช่วยให้จีบเท่ากัน

3.3.3 Gathering คือ การจีบรูดเพื่อเพิ่มเนื้อที่ ด้วยวิธีการเย็บจักรห่าง 2 แถวแล้วดึงเส้นด้ายล่าง จะเกิดรอยย่นหรือรูด เนื้อที่ผ้าเข้ามาอยู่รวมกัน จะได้จีบรูดเล็กน้อย

3.3.4 Gathering คือ การจีบรูดที่ใช้ตะเข็บเย็บด้วยเส้นด้ายเส้นกลม ใช้ผีเข็มห่างๆ

3.3.5 Shirring คือ การจีบรูดเพื่อเพิ่มเนื้อที่มากกว่า 3 แถวขึ้นไป

3.3.6 Group shirring คือ การจีบรูดเป็นแถวระยะห่างเท่าๆกัน จนเป็นแนวรูดกว้าง

3.3.7 Tucked shirring คือ การจีบรูด 2 รีมเท่าๆกัน

3.3.8 Corded shirring คือ การเย็บรูดตามเกลียวเชือกเป็นจีบเพิ่มเนื้อที่ การรูดแบบนี้ใช้ตกแต่งเสื้อผ้า บริเวณรอบคอ ปลายแขน รอบคอ รอบใต้อก

การตกแต่งเสื้อผ้าด้วยการจีบรูดสามารถเพิ่มความบาน ฟองฟู นิยมตกแต่งเสื้อผ้าสตรี เด็ก รูปแบบสวยงาม อ่อนหวาน น่ารัก

### 3.4 การตกแต่งด้วยการตีเกล็ด (Tucking)

การตกแต่งด้วยการตีเกล็ด หมายถึง การตกแต่งเสื้อผ้าด้วยวิธีการเย็บผ้าเป็นแนวเส้นตรง ให้ชิดแนวสันทบ จะเย็บตีเกล็ดยาว หรือสั้น เล็ก ใหญ่ ได้ตามต้องการ หรือจะตีเกล็ดกากบาท หรือเส้นขวาง เส้นทแยงมุมก็ได้ ใช้ตกแต่งบริเวณคอเสื้อ แนวกระโปรง หน้าอก ส่งเสริมให้เสื้อผ้าดูสวยงามยิ่งขึ้น

การตกแต่งด้วยการตีเกล็ด สามารถทำได้ 6 ลักษณะ ดังนี้

3.4.1 ตีเกล็ดถี่ (Pin tucking)

3.4.2 ตีเกล็ดแนวตามยาว (Vertical tucking)

3.4.3 ตีเกล็ดแนวทแยง (Diagonal tucking)

3.4.4 ตีเกล็ดแนวตามขวาง (Horizontal tucking)

3.4.5 ตีเกล็ดด้วยความร้อน (Heat tucking)

3.4.6 ตีเกล็ดด้านข้าง (Side tucking)

### 3.5 การตกแต่งด้วยการต่อผ้า (Patch work)

การตกแต่งด้วยการต่อผ้า หมายถึง การต่อผ้าชิ้นเล็กๆที่มีสีแตกต่างกัน เพื่อใช้ตกแต่งเสื้อผ้าที่เป็นงานตกแต่งและตัดแปลงเสื้อผ้าอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ต้องอาศัยศิลปะและฝีมือผสมกัน การต่อผ้ามีมานานตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 12 ก่อนนั้นเป็นการนำเศษผ้ามาต่อกัน เพื่อนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ได้ จนกระทั่งถึงปัจจุบันการต่อผ้าอย่างมีศิลปะ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการตกแต่งเสื้อผ้า จะทำให้เสื้อผ้าเก๋ สวยงาม น่าสนใจ และเพิ่มคุณค่ามากยิ่งขึ้น การต่อผ้าส่วนใหญ่ จะนิยมต่อเป็นรูปเรขาคณิต เพราะง่ายต่อการเก็บริมผ้าให้สวยงาม และง่ายต่อการต่อผ้าด้วย เช่น สี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด สามเหลี่ยมด้านเท่า สี่เหลี่ยมจัตุรัส ครึ่งวงกลมและ รูปหกเหลี่ยม ยิ่งรูปทรงต่ออยากเท่าใด ก็ยิ่งน่าสนใจมากกว่าแบบอื่นๆ การต่อผ้าเพื่อการตกแต่งเสื้อผ้า คนไทยบางกลุ่มจะนิยมมาก และนำฝีกให้เกิดทักษะ จนกลายเป็นศิลปะประจำหมู่บ้าน เช่น ชาวไทยโซ่ง แม้วและกระเหรี่ยง เป็นต้น และมีลวดลายเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม คือนิยมต่อผ้าสีสดๆ ลงบนผ้าฝ้ายพื้นสีดำ สีน้ำเงินเข้มหรือกรมท่า ที่ทอมือเอง ซึ่งเป็นผ้าที่มีความสวยงามมาก แล้วนำผ้าที่ต่อลวดลายแล้วมาต่อตกแต่งบนตัวเสื้อ บริเวณสาบเสื้อ คอเสื้อ ขอบปลายแขน กลางเสื่อด้านหลัง ชายเสื้อ เชิงผ้านุ่ง และผ้าคาดเอว ฯลฯ หรือบางครั้งเรียกว่า Appliqué เป็นการตกแต่งชิ้นผ้า โดยมีรูปแบบมาจากการเย็บและใช้ตะเข็บ ให้เป็นรูปทรงกราฟิก เพื่อให้เป็นผ้า 3 มิติ และมีน้ำหนักเบา

### 3.6 การตกแต่งด้วยการแทรกผ้า (Godet)

การตกแต่งด้วยการแทรกผ้า หมายถึง การนำผ้าต่างชิ้นต่างขนาดมาเพิ่มเข้าไปในเนื้อที่ผ้าเดิม เป็นการตกแต่งเพื่อให้เกิดความแตกต่างบนเสื้อผ้า นิยมมากในการตกแต่งกับกระโปรง แขนเสื้อ เป็นการตกแต่งทำให้เนื้อที่ผ้าพองฟู

นิยมมากในปี 1930 โดยใช้แทรกผ้าในกระโปรงยาว ช่วงชาย อาจแทรกด้วยผ้าเจดียง ผ้าสี ตามตะเข็บ เพื่อให้ปลายบาน หรือเรียกว่า ทรงปลายบานแบบหางปลา มีลักษณะการแทรกผ้าได้หลายแบบคือ

3.6.1 การแทรกผ้ารูปทรงต่างๆ (Shaped godet) เช่น รูปสามเหลี่ยมตรงรอยตะเข็บ หรือตำแหน่งที่ต้องการแทรกผ้า หรือแทรกผ้าแบบโค้ง การทำแบบนี้ ต้องตัดผ้าออกจากกระโปรงที่ต้องการ ต่อ เป็นรูปโค้งตามต้องการ

3.6.2 การแทรกเป็นหางปลา (Tail godet) การแทรกแบบนี้ ต้องจับผ้าให้ตั้งตรงตามแนวยาว แล้วตัดผ้าที่ต้องการนำมาแทรกเป็นรูปวงกลม อาจใช้ผ้าต่างสีกันก็ได้ แล้วนำมาเย็บติดกัน ก็จะได้ เสื้อผ้าที่ย้วยบานตามต้องการ

### 3.7 การตกแต่งด้วยการเย็บปัก (Quilting)

การตกแต่งด้วยการเย็บปัก คือ การเย็บผ้า 2 ชั้น หรือมากกว่าซ้อนกัน มีวัสดุนุ่มๆ ใส่ไว้ตรงกลาง เมื่อเย็บตะเข็บจักรจะเป็นรอบกลิ้งไป ส่วนที่ไม่ได้เย็บจะนูนขึ้น ทำให้เกิดเป็นลวดลายสำหรับใช้ ตกแต่งเสื้อผ้า มี 3 รูปแบบ คือ

3.7.1 การเย็บปักลายรั้ว (Rail quilt)

3.7.2 การเย็บปักลายตาข่ายหรือลวดกรงไก่ (Chicken wire)

3.7.3 การเย็บปักลวดลายแปลกตา (Novelty pattern)

### 3.8 การตกแต่งด้วยการจับจีบ (Pleats)

การตกแต่งเสื้อผ้าด้วยการจับจีบ หมายถึง การจับผ้า พับผ้า มาซ้อนกัน โดยใช้ความร้อนเป็นตัวช่วย ฉะนั้นควรเลือกผ้าที่ผลิตจากเส้นใยสังเคราะห์ เพราะมีคุณสมบัติไม่ทนต่อความร้อน สามารถจับจีบได้ง่าย และทนต่อการซัก การทำความสะอาด การจับจีบแบ่งออกได้เป็น 4 ชนิด ดังนี้

3.8.1 จีบใบมีด (Knife straight)

3.8.2 จีบกล่อง (Box pleat)

3.8.3 จีบหนังหีบเพลง (Accordion, crystal)

3.8.4 จีบนายช่าง (Engineered)

### 3.9 สิ่งยึดติด และ เครื่องเกาะเกี่ยว (Opening Fastening)

การสวมใส่เสื้อผ้า จำเป็นที่จะต้องมียึดเปิดไว้สำหรับถอดเข้าออก เพราะฉะนั้นเครื่องเกาะเกี่ยว เป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับเครื่องแต่งกาย เครื่องเกาะเกี่ยวนั้นต้องเหมาะสมกับเสื้อผ้า วัตถุประสงค์ และบริเวณที่จะเลือกใช้ มีลักษณะต่าง ๆ กัน ดังนี้

- 3.9.1 โบว์ และการผูก (Bows and Ties) อาจทำจากแถบผ้า โบว์ สายถัก (Braid)
- 3.9.2 ห่วง หรือหัวเข็มขัด (Buckles)
- 3.9.3 กระจุกุม (Button)
- 3.9.4 แถบ (Tabs) ใช้ยึดเข็มขัดหรือไว้ตกแต่งเครื่องแต่งกาย
- 3.9.5 อินทรธนู (Epaulettes)
- 3.9.6 แถบพลาสติก สำหรับรัด (Grip Fasteners)
- 3.9.7 ตะขอ และห่วง (Hook and Eye)
- 3.9.8 การร้อยเชือก (Lancing)
- 3.9.9 ซิป (Zipper)
- 3.9.10 กระจุกุมแป๊ะ (Studs and Snaps)

จากการที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้า ทำให้ได้มีความรู้ และมีข้อมูลในการที่จะเลือกใช้วัสดุให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบของชุดโดยพิจารณาจาก ความเหมาะสมของโอกาสที่ใช้ ลวดลาย ผิวสัมผัส การตกแต่งริมชายผ้า การจีบรัด การตีเกล็ด การต่อผ้า แทรกผ้า เย็บสัก จับจีบ และเครื่องเกาะเกี่ยวที่เป็นจุดเปิดปิดไว้สำหรับถอดเข้าออก ผู้ศึกษาเห็นว่า เทคนิคการตกแต่งเหล่านี้จะช่วยสร้างสรรค์ชุดครีเอทีฟ แวร์ ให้สวยงามและเหมาะสม

## 4. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มแฟชั่นปี 2020/2021

### 4.1 แฟชั่นหรือสมัยนิยม

แฟชั่นหรือสมัยนิยม (อังกฤษ: fashion) ราชบัณฑิตยสถาน นิยามว่า “สมัยนิยม” แบบหรือวิธีการที่นิยมกันทั่วไปในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เป็นการยอมรับจนเกิดเป็นค่านิยม มีกระบวนการเกิดภาษาใหม่ ซึ่งเป็นช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น

### 4.2 แนวโน้มเทรนด์แฟชั่นในปี 2020/2021

แบบสำรวจของเราอารมณ์ที่แท้จริงความปรารถนาที่จะเชื่อมต่อกับธรรมชาติ สุขภาพและวิญญาณ ทั้งนี้ ผลักดันให้เทคโนโลยีที่ใช้งานง่ายและมากขึ้น สีในทิศทางนี้ 2 สีคือ สบาย อบอุ่น และเหมือนเรา

#### 4.2.1 designing emotion

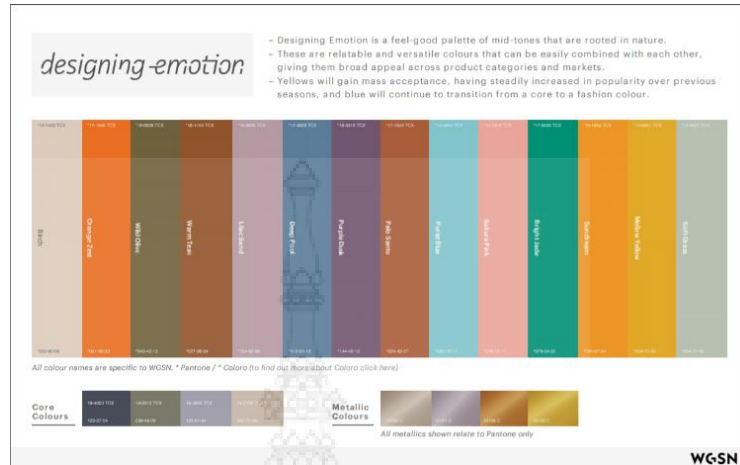


ภาพ8Global Color s/s 20

(ที่มา : <https://www.wgsn.com/content/สืบค้นค้นวันที่ 21 มกราคม 2562>)

การออกแบบอารมณ์คือความรู้สึกที่ดี สีโทนกลางที่เป็นรากฐานในธรรมชาติเหล่านี้เป็นเหมือนเราและหลากหลายสีที่สามารถรวมได้อย่างง่ายดายสีเหลืองจะได้รับความนิยมน้อยลงต่อเนื่องเพิ่มขึ้น และสีฟ้าจะกลายเป็นสีแฟชั่น

#### 4.2.2 designing-emotion



ภาพ 9 designing-emotion

(ที่มา : <https://www.wgsn.com/content/> สืบค้นเมื่อวันที่ 21 มกราคม 2562)

#### 4.2.3 Sheer Layers



ภาพ 10 Sheer Layers

(ที่มา: <https://www.wgsn.com> 2 สืบค้นเมื่อวันที่ 21 มกราคม 2562)

ฤดูร้อน เพิ่มความโปร่งใสในอีกระดับ มีการเพิ่มพื้นผิวและการจัดวางลวดลาย ฝ้ายอแกนซามีลักษณะที่สะท้อนแสงมีแถบสีที่ละเอียดพร้อมกับเส้นด้าย พื้นผิวลูกฟูก ซิปฟอนตาข่ายได้รับการอัปเดตด้วยการพิมพ์แบบสามมิติ

#### 4.2.4 Sheer Layers



ภาพ 11 Re-form

(ที่มา : <https://www.wgsn.com> สืบค้นค้นวันที่ 21 มกราคม 2562)

มีการใช้โครงสร้างที่อิสระมากขึ้น คอลเล็กชั่นของ O'Dwyer นำเสนอความหลากหลายโดยใช้ไฟเบอร์กลาสเพื่อเปลี่ยนรูปร่างของร่างกายให้กลายเป็นเสื้อผ้ามีการจับผ้า การผูก เพิ่มระดับความท้าทายมากกว่าการตัดแบบรูปแบบธรรมดา

#### 4.2.5 Shonky

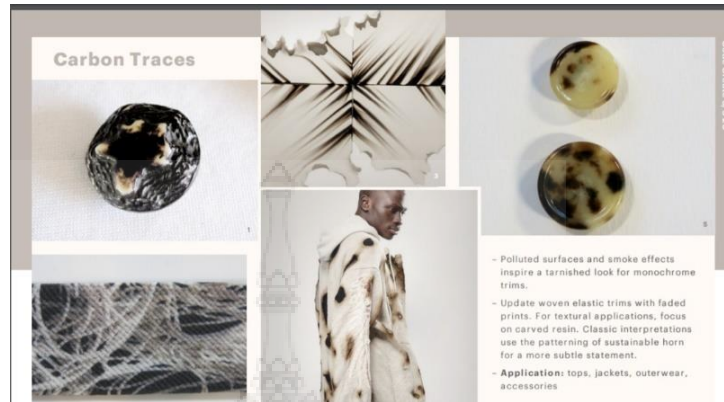


ภาพ 12 Shonky

(ที่มา : <https://www.wgsn.com> สืบค้นค้นวันที่ 21 มกราคม 2562)

ในปี 2020 เราจะมองหาความมีนง – สำหรับการออกแบบที่ไม่สมบูรณ์ซึ่งสะท้อนผู้คนอย่างแท้จริงมากขึ้น

#### 4.2.6 Carbon Traces



ภาพ 13 Carbon Traces

(ที่มา : <https://www.wgsn.com> สืบค้นค้นวันที่ 21 มกราคม 2562)

พื้นผิวมลพิษและผลกระทบควัน สร้างแรงบันดาลใจให้ดูหมอง ขาว ดำ อับเฉดผ้าที่ทอด้วยการทำให้ซีดจาง มีการพิมพ์ เน้นเนื้อเนื้อสัมผัส มีการแกะสลัก การตีความแบบคลาสสิก

#### 4.2.7 Mesmerising Effects

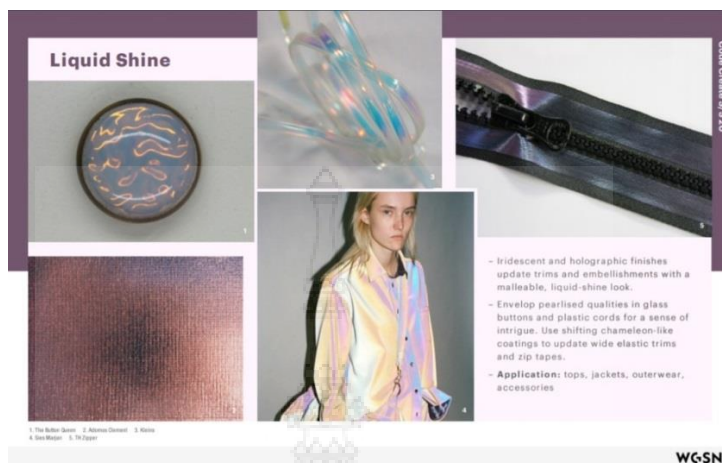


ภาพ 14 Mesmerising Effects

(ที่มา : <https://www.wgsn.com> สืบค้นค้นวันที่ 21 มกราคม 2562)

สีโครมาติก และสีพาสเทล รวมกันทำให้เกิดการหลอน สดใสในหน้าร้อน มีการยกระดับ และปรับโครงสร้าง มีการใช้เส้นด้ายโลหะผสม เพื่อมีกรหยึดหยุ่น

#### 4.2.8 Liquid Shine



ภาพ 15 Liquid Shine

(ที่มา : <https://www.wgsn.com> สืบค้นค้นวันที่ 21 มกราคม 2562)

สีเหลือบ และโฮโลแกรม ประดับแต่งให้ดูของเหลวเป็นเงา บุ่มและสายพลาสติกสำหรับความรู้สึกของการวางอุบาย ใช้การขยับเหมือนกิ่งก่า

จากการศึกษาข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น S/S 2020 ผู้ศึกษาได้นำเทรนด์ Designing Emotion การปรารถนาที่จะเชื่อมต่อกับธรรมชาติ และผลัดดันให้เทคโนโลยีใช้งานง่ายมากขึ้น การออกแบบอารมณ์คือความรู้สึกดี ใช้สีที่เป็นรากฐานของธรรมชาติ มีการใช้เทรนด์ Sheer Layers เป็นการเพิ่มความโปร่งใส เพิ่มพื้นผิว และการจัดวางลวดลาย ใช้ผ้าอแกนซ่า มีลักษณะที่สะท้อนแสง มีผ้าอื่นๆ เช่น ผ้าลูกฟูก ซิปฟ่อน ตาข่าย และมีการพิมพ์แบบสามมิติ เทรนด์ Re-from คือการใช้โครงสร้างที่อิสระมากขึ้น มีการจับจีบผ้า การผูก เพิ่มความท้าทายมากกว่าการตัดรูปแบบธรรมดา เทรนด์ Shonky ในปี 2020 เราจะมองหาความมันเงา สำหรับการออกแบบที่ไม่สมบูรณ์ ขอมริบความผิดปกติ มุ่งเน้นไปที่การจับดูแบบไม่คาดคิดซึ่งให้ความรู้สึกสมจริงและไม่เหมือนใคร เทรนด์ Mesmerising Effects การนำสีโครมาติกและสีพาสเทล รวมกันให้เกิดการหลอนและสีในที่สุดใสในหน้าร้อน เทรนด์ Liquid Shine สีเหลือบ และโฮโลแกรม แต่งให้ดูของเหลวเป็นเงา ทำบุ่มและสายพลาสติก ที่ให้ความรู้สึกของการวางอุบาย ใช้การขยับดูเหมือนกิ่งก่า ซึ่งผู้ศึกษาเห็นว่า แนวโน้มแฟชั่นเหล่านี้มีความเหมาะสมและเชื่อมโยงกับแรงบันดาลใจ จึงนำมาเป็นแนวทางไปใช้เพื่อพัฒนาเครื่องแต่งกายรูปแบบครีเอทีฟแวร์ และนำแนวโน้ม

แผ่นที่เลือกนำไปใช้กับเรื่องของสี และวัสดุ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายรูปแบบชุดครีเอทีฟแวร์ ให้เป็นไปตามแนวโน้มแฟชั่น S/S 2020

ซึ่งมีความเหมาะสมและเชื่อมโยงกับแรงบันดาลใจ เพื่อเป็นแนวทางที่ผู้ศึกษาจะนำไปใช้พัฒนาเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดครีเอทีฟแวร์ และนำแนวโน้มแฟชั่นที่ได้คัดเลือกแล้วทั้งสีและวัสดุ ตรงตามกับผู้ศึกษาต้องการ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ลงในเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดครีเอทีฟแวร์ให้เป็นไปตามกระแสแนวโน้มแฟชั่นในปี 2020/2021

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประมาณ เทพสงเคราะห์ (2559) ศึกษาเรื่อง “การศึกษายรรพชีวินบนภูมิประเทศแบบศาสตร์เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติของจังหวัดสตูล” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะที่ตั้งสัมพันธ์ของร่องรอยยรรพชีวินกับภูมิประเทศศาสตร์ ชนิดของร่องรอยยรรพชีวินที่พบในภูมิประเทศศาสตร์ หรือชั้นหินอื่นตามธรณีกาลในเขตอุทยานธรณี และศึกษาโอกาสการสร้างการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติจังหวัดสตูล วิธีดำเนินการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ การเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสำรวจในภาคสนามในเขตอุทยานธรณีของ 4 อำเภอ ในจังหวัดสตูล ได้แก่เมืองสตูล ละงู ทุ่งหว้า มะนัง มีการบันทึกโดยการสังเกตถ่ายภาพประกอบ การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงจากแหล่งที่เคยพบร่องรอยยรรพชีวินจากพื้นที่หินปูน และพื้นที่จากการขุดภูเขาทำให้พบร่องรอยยรรพชีวินได้ ตั้งแต่ยุคแคมเบรียนถึงยุคเพอร์เมียนจำนวน 9 แหล่ง และผู้ให้ข้อมูลหลักโดยการสัมภาษณ์นายกองค์การบริหารส่วนตำบลทุ่งหว้า นักธรณีวิทยาและนักวิชาการท้องถิ่น จำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะที่ตั้งสัมพันธ์ของภูมิประเทศศาสตร์พบร่องรอยยรรพชีวินในหินปูนทั้งแคลไซต์และโดโลไมต์ เป็นชั้นสลับกับหินดินดาน หินทราย หินเชิร์ต แทรกสลับในบางแหล่ง 2) ร่องรอยยรรพชีวินที่สำคัญของภูมิประเทศศาสตร์ ได้แก่ นอดิลอยด์ แอมโมนอยด์สำหรับสโตรมาโตไลต์ ในแหล่งหินปูนและยังพบร่องรอยยรรพชีวินของไทรโลไบต์หอยกาบคู่ ในแหล่งที่สลับชั้นหินจากที่ตั้งในแหล่งดังนี้ ถ้าภูผาเพชร เขาโต๊ะสามยอดเขาแดง บ้านห้วยแร่ บ้านคลองขุดถ้ำ เลสโตโคดอน เขาโต๊ะหงาย ควนทัง เขาน้อย 3) โอกาสการสร้างการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับประชาชนตั้งแต่ระดับท้องถิ่น ไปสู่ระดับโลก มีการจัดสร้างพิพิธภัณฑ์ อุทยานธรณี การจัดงานประจำปีสตูลฟอสซิล เฟสดีวัล และการสร้างโปรแกรมการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติได้

ศุภชัย นิลคำ (2557) ศึกษาเรื่อง แนวหินภูเขาไฟในประเทศไทยมีความสัมพันธ์กับแหล่งแร่ทางเศรษฐกิจ และมีการ ศึกษาวิจัยทางศิลาเคมีของหินภูเขาไฟกันอย่างแพร่หลาย แต่หินภูเขาไฟบริเวณ

พนมจัญเจียง ศรีโสภณ ทางตอนเหนือของราชอาณาจักรกัมพูชา ยังไม่เป็นที่รู้จักและไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับหิน ภูเขาไฟ ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจธรณีวิทยา มุ่งเน้นการบรรยาย ศิลาบรรณ ธรณีเคมี และวิเคราะห์ธรณีแปรสัณฐานในบริเวณพื้นที่ศึกษา จากการสำรวจธรณีวิทยา และการสำรวจระยะทางไกลจากภาพถ่ายดาวเทียม ส่วนใหญ่ พบหินปูนที่มีซากดึกดำบรรพ์อายุเพอร์เมียนตอนกลางถึงตอนปลาย และหินตะกอนวางตัวอยู่บน หินภูเขาไฟ จากการศึกษาศิลาบรรณ พบว่า หินภูเขาไฟเป็นหินบะซอลต์เนื้อออก ผลึกออก ประกอบไปด้วยแร่โอลิวีน และแร่แคลเซียมแพลจิโอเคลส เนื้อพื้น ส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยเนื้อ แก้วสีเข้ม (mafic glass) และผลึกขุย (microlites) จากข้อมูลข้างต้นจึงสามารถวิเคราะห์ได้ว่า หินบะซอลต์วางตัวอยู่ใต้ลานหินปูน (platform limestones) ผลการวิเคราะห์ธรณีเคมี บ่งชี้ว่าหินภูเขาไฟเป็นหินบะซอลต์ และหินบะซอลติกแอนดีไซต์ โดยเกิดขึ้นจากลำดับชุดแม็กมา (magma series) ประเภท tholeiitic การวิเคราะห์ธรณีแปร สัณฐานจากธรณีเคมีและ REE pattern plot พบว่าหินบะซอลต์เกิดขึ้นในบริเวณภาคพื้น มหาสมุทร ธรณีแปรสัณฐานแบบ เทือกเขากลางสมุทร (N-MORB) ซึ่งสันนิษฐานได้ว่าเป็นส่วน หนึ่งของแผ่นภาคพื้นมหาสมุทร โบราณ (Paleo Tethys oceanic crust) ที่ตั้งอยู่ระหว่างแนวรอย ตะเข็บธรณีเลย-สระแก้ว

จากการที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับถ้ำเลสเตโกดอนอละซากดึกดำบรรพ์ เพื่อใช้ในการพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้ารูปแบบชุดครีเอทีฟแวย์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน นำมาออกแบบสร้างสรรค์ลงบนเสื้อผ้าผ่านแนวความคิดของผู้ศึกษาจึงได้นำงานวิจัยนี้มาเป็นแนวทางการดำเนินงานในการเลือกเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล ของถ้ำเลสเตโกดอน ทั้งลักษณะ โครงสร้างของตัวถ้ำ รูปทรงของซังสเตโกดอน รูปร่างของซากดึกดำบรรพ์ และสีสันที่เกิดขึ้นภายในถ้ำที่นำมาใช้ในโครงการวิจัย

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการ

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดครีเอทีฟแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน จ.สตูล ประเทศไทย เป็นการศึกษาข้อมูลเพื่อนำเสนอรูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยศึกษาข้อมูลเชิงพรรณนาเพื่อพัฒนารูปแบบชุดสร้างสรรค์ให้มีความเหมาะสมกับแนวคิด โดยมีวิธีการดำเนินการศึกษาดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้ได้แก่ ถ้ำเลสเตโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำ ที่พบได้ในประเทศไทย

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ได้แก่ ถ้ำเลสเตโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำ ที่พบได้ในประเทศไทย ได้แก่ 1. ซากดึกดำบรรพ์ของช้างสเตโกดอน หินงอกหินย้อย และซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสเตโกดอน 2. สี จากช้างสเตโกดอน หินงอกหินย้อย ซากดึกดำบรรพ์ และผนังถ้ำภายในถ้ำเลสเตโกดอน 3. พื้นผิวของช้างสเตโกดอน ผนังถ้ำ หินงอกหินย้อย และซากดึกดำบรรพ์

#### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานี้เป็นแบบวิเคราะห์ถ้ำเลสเตโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำที่มีความสวยงามและลักษณะอื่นๆ และผลงานการออกแบบ นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดครีเอทีฟแวร์ โดยแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 3 ด้านโดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพและการวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวมนำมาวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายดังนี้

1. โครงสร้าง หมายถึง ได้ศึกษาเส้นกรอบนอกของ ช้างสเตโกดอน หินงอกหินย้อย และ ซากดึกดำบรรพ์ ภายในถ้ำเลสเตโกดอน

2. สี หมายถึง ได้ศึกษาสีส้มของผนังถ้ำที่เป็นสีที่เกิดจากแสงไฟกระทบไปยังผนังถ้ำ  
ข้างสเตโกดอน และซากดึกดำบรรพ์

3. พื้นผิว หมายถึง ได้ศึกษาลักษณะพื้นผิวของข้างสเตโกดอน ผนังถ้ำ หินงอกหินย้อย และซาก  
ดึกดำบรรพ์

ตัวอย่างแบบวิเคราะห์ลักษณะ โครงสร้างของผนังถ้ำสเตโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำ



ภาพที่ .....

ที่มา .....

ตาราง

เกณฑ์การวิเคราะห์

การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน

โครงสร้าง

สี

พื้นผิว

สรุป.....

### การหาคุณภาพของเครื่องมือ

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้ภาพของ โครงสร้างของถ้ำเลสเดโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำ เพื่อวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสร้างสรรค์ ที่สร้างขึ้น โดยนำมาจากงานวิจัยและปรับปรุงมาและทำการหาคุณภาพของเครื่องมือดังนี้

ก่อนทำการวิเคราะห์ผู้ศึกษาได้ทำการตรวจสอบหาความและความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวิเคราะห์โดยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โดยการนำแบบสอบถามไปขอคำแนะนำตรวจแก้ไขจากคณะกรรมการที่ปรึกษาโครงการและผู้เชี่ยวชาญโดยมี อาจารย์ไกรฤกษ์ วิเสสพันธุ์ เพื่อหาความเที่ยงตรง

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ผู้ศึกษารวบรวมข้อมูลในลักษณะของการผสมผสานการศึกษาจากเอกสาร และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ข้อมูลจากเว็บไซต์

### วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนาารูปแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้แนวคิดมาจากโครงสร้างของถ้ำเลสเดโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำ ผู้ศึกษามีการข้อมูลเชิงพรรณนาเพื่อเป็นการเก็บข้อมูลการสร้างสรรค์เสื้อผ้าสุภาพสตรีและเสื้อผ้าสุภาพบุรุษ ในรูปแบบชุดครีเอทีฟแวร์โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 3 ด้านได้แก่ 1. โครงร่าง 2. สี 3. พื้นผิว

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

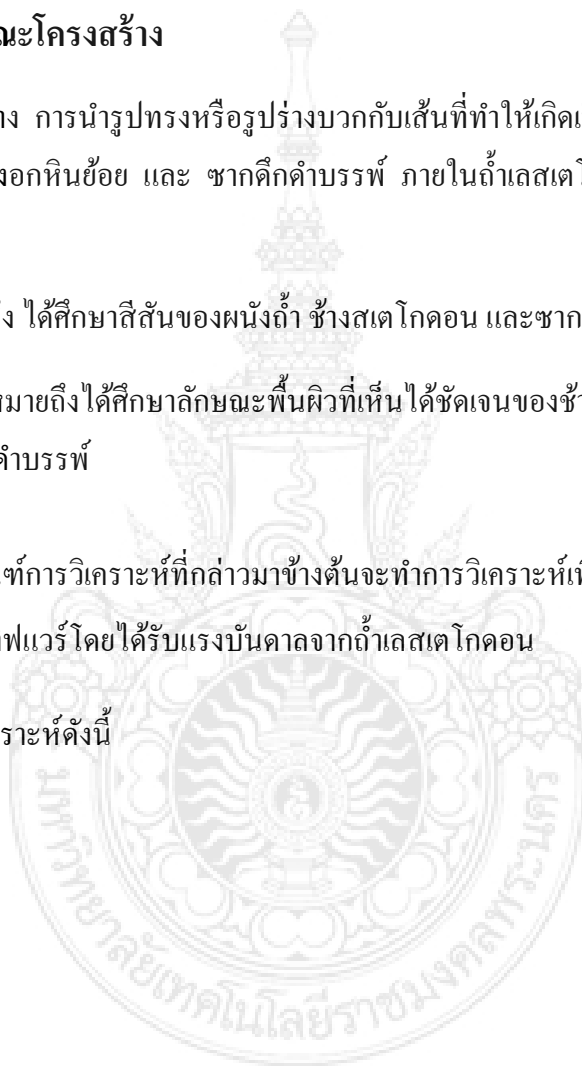
การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน

#### การวิเคราะห์ลักษณะโครงสร้าง

1. โครงสร้าง การนำรูปทรงหรือรูปร่างบวกกับเส้นที่ทำให้เกิดเป็นรูปทรง เป็นเส้นกรอบของ ซ้างสเตโกดอน หินงอกหินย้อย และ ซากดึกดำบรรพ์ ภายในถ้ำเลสเตโกดอน มาเป็นลักษณะรูปทรงของเสื้อผ้า
2. สี หมายถึง ได้ศึกษาสีต้นของผนังถ้ำ ซ้างสเตโกดอน และซากดึกดำบรรพ์
3. พื้นผิว หมายถึง ได้ศึกษาลักษณะพื้นผิวที่เห็นได้ชัดเจนของ ซ้างสเตโกดอน ผนังถ้ำ หินงอกหินย้อย และซากดึกดำบรรพ์

โดยจากเกณฑ์การวิเคราะห์ที่กล่าวมาข้างต้นจะทำการวิเคราะห์เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน

มีผลการวิเคราะห์ดังนี้



## แบบวิเคราะห์ถ้ำเลสเทโกดอน



ภาพ 16 ช้างสเตโกดอน

(ที่มา <https://www.dmr.go.th/ewtadmin/ewt/thungwa/main.php?สืบค้นวันที่ 8 ธันวาคม 2562>)

### ตาราง 1 การวิเคราะห์ ภาพช้างสเตโกดอน

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	การนำโครงร่างของช้างสเตโกดอนที่เป็นสัตว์ดึกดำบรรพ์ที่สูญพันธุ์ไปแล้วตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งจัดอยู่วงศ์ของช้างในยุคเดียวกับช้างปัจจุบัน ช้างสเตโกดอนจะมีงาอยู่หนึ่งคู่ยาวงอกออกมาจากมุมปาก งวงไม่สามารถแทรกไว้ระหว่างงาได้ ต้องวางพาดไว้บนงาข้างใดข้างหนึ่ง ลำตัวสูงประมาณ 4 เมตร ช้างสเตโกดอนถูกค้นพบในทวีปเอเชียใต้และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
สี	เกิดจากธรรมชาติของช้างเอเชียที่มีมาแต่โบราณ โดยสีของช้างส่วนใหญ่จะมีสีเทาเข้มปนน้ำตาลเล็กน้อย หรือสีน้ำตาลเข้ม
พื้นผิว	ลักษณะหนาหยาบ เป็นชั้นๆ ขรุขระ

สรุปตารางการวิเคราะห์ภาพ ช้างสเตโกดอน ที่มีความน่าสนใจคือเป็นช้างดึกดำบรรพ์ที่มีการวิวัฒนาการมาหลายยุคหลายสมัย ซึ่งช้างเอเชียโดยส่วนใหญ่มีสายพันธุ์การวิวัฒนาการมาจากช้างสเตโกดอน และในประเทศไทยได้มีการค้นพบช้างสเตโกดอนที่จังหวัดนครราชสีมา และภายในถ้ำเลสเทโก

คอน อำเภอทุ่งหว้า จังหวัดสตูล องค์การยูเนสโก จึงได้ประกาศให้ถ้ำเลสเตโกคอนเป็นอุทยานธรณีโลก จึงได้นำมาใช้ในการออกแบบชุดกรีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากช้างสเตโกคอน

### แบบวิเคราะห์ถ้ำเลสเตโกคอน



ภาพ 17 โล่หินภายในถ้ำเลสเตโกคอน

(ที่มา <https://www.dmr.go.th/ewtadmin/ewt/thungwa/main.php?สืบค้นวันที่ 8 ธันวาคม 2562>)

### ตาราง 2 การวิเคราะห์ ภาพโล่หินภายในถ้ำเลสเตโกคอน

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	มีรูปร่างเป็นแผ่นวงกลม วงรี สองแผ่นคู่ประกบกัน คั่นกลางด้วยระนาบแตกขนาดเล็กมาก ส่วนของแผ่นส่วนหนึ่งติดกับผนังถ้ำ มักยื่นออกจากผนังถ้ำ ด้วยมุมระหว่าง 10-60 องศา
สี	สีน้ำตาลทองสีเกิดจากพื้นผิวธรรมชาติ จากวิถีธรรมชาติของชั้นตะกอนที่ถูกน้ำบาดาลละลาย
พื้นผิว	ขรุขระ

สรุปตารางวิเคราะห์ภาพ โล่หิน มีความน่าสนใจคือ รูปร่างและโครงสร้างของโล่หิน นำมาออกแบบโครงสร้างชุดและนำมาเป็นเทคนิคในการตกแต่งเครื่องแต่งกาย โล่หินเกิดจากน้ำที่มีแรงดัน

ซึมไหลผ่านตามระนาบขนาดเล็กซึ่งเป็นที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติจึงนำมาใช้ในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์โดยได้รับแรงบันดาลใจจากหินงอกหินย้อยภายในถ้ำเลสเตโกดอน

### แบบวิเคราะห์ถ้ำเลสเตโกดอน



ภาพ 18 หินน้ำไหลภายในถ้ำเลสเตโกดอน

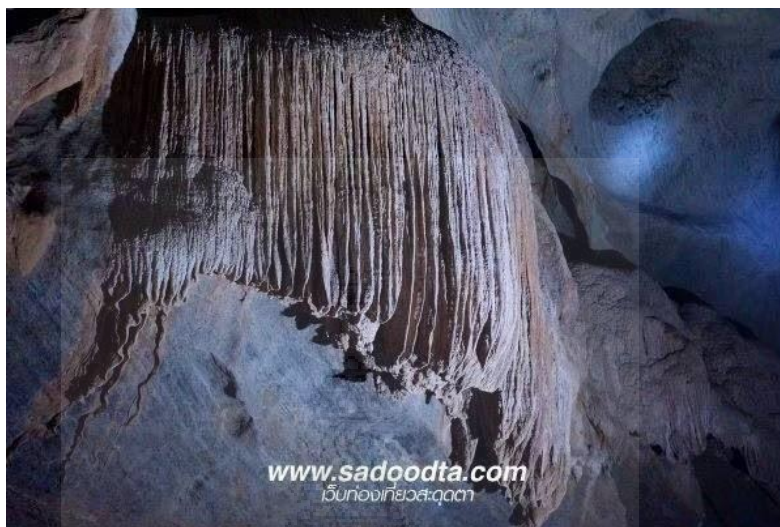
(ที่มา <https://www.dmr.go.th/ewtadmin/ewt/thungwa/main.php?สืบค้นวันที่ 8 ธันวาคม 2562>)

### ตาราง 3 การวิเคราะห์ ภาพหินน้ำไหลภายในถ้ำเลสเตโกดอน

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	หินประดับถ้ำที่เกิดขึ้นสันไล้ระดับเป็นชั้น หินน้ำไหลที่เกิดเป็นรูปคล้ายผมของ นางฟ้า โดยผมด้านหน้าจะปิดตา ละผมด้านหลังยาวถึงไหล่
สี พื้นผิว	ผนังถ้ำหินปูนมีสีน้ำตาลเนื้อออกไปทางนู้ด พื้นผิวไม่เรียบ

สรุปตารางการวิเคราะห์ภาพ สรุปตารางวิเคราะห์ภาพ หินน้ำไหล มีความน่าสนใจคือ รูปร่างและโครงสร้างของหินน้ำไหล นำมาออกแบบ โครงสร้างชุดและนำมาเป็นเทคนิคในการตกแต่งเครื่องแต่งกาย หินน้ำไหลจากผนังถ้ำ ผ่านพื้นที่ลาดเอียง ขณะที่น้ำไหลผ่านพื้นที่ไม่เรียบเปลี่ยนแปลงการชันซึ่งเป็นที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติมีความสวยงามแปลกตา จึงนำมาใช้ในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์โดยได้รับแรงบันดาลใจจากหินงอกหินย้อยภายในถ้ำเลสเตโกดอน

## แบบวิเคราะห์ถ้ำเลสเทโกดอน



ภาพ 19 ม่านหินย้อยส่วนล่างภายในถ้ำเลสเทโกดอน

(ที่มาจาก <https://www.dmr.go.th/ewtadmin/ewt/thungwa/main.php?สืบค้นวันที่ 8 ธันวาคม 2562>)

### ตาราง 4 การวิเคราะห์ ภาพม่านหินย้อยส่วนล่างภายในถ้ำเลสเทโกดอน

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	ชนิดของหินย้อยที่เกิดบริเวณส่วนล่างบริเวณปลายน้ำไหล ความหนาของแผ่นจะห่างกันประมาณ 1 เซนติเมตร บางครั้งดูคล้ายดอกทิวลิป ไข่เอเลี่ยน หรืออื่นๆ ขึ้นอยู่กับจินตนาการ
สี	ขาวขุ่น น้ำตาล
พื้นผิว	มีลักษณะเป็นลอนคลื่น

สรุปตารางวิเคราะห์ภาพ ม่านหินย้อยส่วนล่าง มีความน่าสนใจคือ รูปร่างและโครงสร้างของ ม่านหินย้อย นำมาออกแบบ โครงสร้างชุดและนำมาเป็นเทคนิคในการตกแต่งเครื่องแต่งกาย ม่านหินย้อยส่วนล่างนี้เกิดขึ้นบริเวณน้ำตก หรือน้ำตกกลายเป็นหิน พบได้บริเวณส่วนล่าง มีลักษณะคล้ายแมงกระพรุน ไข่เอเลี่ยนหรืออื่นๆตามจินตนาการ แต่จากที่นักธรณีวิทยาได้สำรวจถ้ำเลสเทโกดอนนี้ให้ถือว่าหินงอกหินย้อยนี้เป็นหัวใจของช้างเลสเทโกดอน เนื่องจากเกิดอยู่ใจกลางถ้ำ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้น

เองตามธรรมชาติจึงนำมาใช้ในการออกแบบชุด ครีเอทีฟแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหินงอกหินย้อย  
ภายในถ้ำเลสเตโกดอน

### แบบวิเคราะห์ถ้ำเลสเตโกดอน



ภาพ 20 ม่านหินย้อยส่วนบนภายในถ้ำเลสเตโกดอน

(ที่มา <https://www.dmr.go.th/ewtadmin/ewt/thungwa/main.php?สืบค้นวันที่ 8 ธันวาคม 2562>)

ตาราง 5 การวิเคราะห์ ภาพม่านหินย้อยส่วนบนภายในถ้ำเลสเตโกดอน

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	ชนิดของหินย้อยที่เกิดเป็แผ่น โค้งงอ บริเวณเพดานและผนังถ้ำที่ เอียง ความหนาของแผ่นจะห่างกันประมาณ 1 เซนติเมตร
สี	ขาวขุ่น น้ำตาล
พื้นผิว	มีลักษณะเป็นลอนคลื่น

สรุปตารางวิเคราะห์ภาพ ม่านหินย้อย มีความน่าสนใจคือ รูปร่างและโครงสร้างของม่านหินย้อย  
นำมาออกแบบ โครงสร้างชุดและนำมาเป็นเทคนิคในการตกแต่งเครื่องแต่งกาย ม่านหินย้อยเกิดน้ำซึม  
ไหลเอียงผ่านเพดานซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติจึงนำมาใช้ในการออกแบบชุด ครีเอทีฟแวร์  
ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหินงอกหินย้อยภายในถ้ำเลสเตโกดอน

## แบบวิเคราะห์ถ้ำเลสเทโกดอน



ภาพ 21ซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์

(ที่มา <https://www.autoinfo.co.th> สืบค้นวันที่ 8 ธันวาคม 2562)

### ตาราง 6 การวิเคราะห์ ภาพ ซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง สี	ซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ มีลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยม มีสีดำ สีเนื้อ สีส้มเนื้อ สีเทา สีน้ำตาลไหม้และสีน้ำตาลทอง เป็นสีที่เกิดจากธรรมชาติ
พื้นผิว	มีลักษณะเป็นช่องว่าง หรือรู ระหว่างร่องรอยของซากดึกดำบรรพ์

สรุปตารางวิเคราะห์ภาพ ซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ มีความน่าสนใจจากวิธีการเกิดซากดึกดำบรรพ์ ที่ทำให้เกิดโครงสร้างที่แปลกใหม่ด้วยการนำมาตัดทอนเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม มีสีที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ และลักษณะของพื้นผิว จึงนำมาใช้ในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสเทโกดอน

## แบบวิเคราะห์ถ้ำเลสโตโกดอน



ภาพ 22แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์

(ที่มา <https://www.autoinfo.co.th> สืบค้นวันที่ 8 ธันวาคม 2562)

### ตาราง 7 การวิเคราะห์ ภาพแมงดาทะเลดึกดำบรรพ์

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	มีลักษณะรูปทรงเป็นครึ่งวงกลม ภายในมีโครงสร้างเป็นปล้องตรงกลางลำตัว มีลักษณะเรียงกันเป็นชั้น ๆ ด้านข้างเป็นปีกที่ออกจากกลางลำตัวเรียงซ้อนกันลงมาจากด้านบน
สี	สีเทา สีขาว และ สีน้ำตาลทองสีเกิดจากพื้นผิวธรรมชาติ จากวิถีธรรมชาติของชั้นตะกอนที่ถูกน้ำบาดาลละลาย
พื้นผิว	ลักษณะเป็นร่องลึก ตามรูปร่าง ของสัตว์ก่อนที่จะกลายเป็นซากดึกดำบรรพ์ กลายเป็นรอยประทับอยู่บนชั้นหิน

สรุปตารางวิเคราะห์ภาพ แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์ ที่มีความน่าสนใจคือ รูปร่างและโครงสร้างของสัตว์ที่บ่งบอกถึงลักษณะที่ชัดเจนก่อนจะถูกทำให้เกิดเป็นรอยประทับอยู่บนชั้นหิน มีพื้นผิวที่เป็นร่องลึก เหมือนรอยพิมพ์ นำมาออกแบบโครงสร้างชุด และนำมาเป็นเทคนิคในการตกแต่งเครื่องแต่งกาย สีได้จากกระบวนการการเกิดซากดึกดำบรรพ์นั้น มาใช้ในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสโตโกดอน

## แบบวิเคราะห์ถ้ำเลสเทโกดอน



ภาพ 23ผนังถ้ำหินปูน

(ที่มา <http://www.satun-geopark.com> สืบค้นวันที่ 8 ธันวาคม 2562)

### ตาราง 8 การวิเคราะห์ ภาพ ผนังถ้ำหินปูน

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	มีลักษณะเป็นขด เป็นปม เบียดติดกัน
สี	ผนังถ้ำหินปูนมีสีน้ำตาลเนื้อออกไปทางน้ำตาล
พื้นผิว	เป็นพื้นผิวขรุขระ และการทับซ้อน เบียดเสียดกัน

สรุปตารางวิเคราะห์ภาพ ผนังถ้ำหินปูน โดยการนำลักษณะของพื้นผิวผนังถ้ำ ที่เป็นผิวขรุขระ มาใช้เป็นเทคนิค และสีของผนังหินปูนในการออกแบบเครื่องแต่งกายออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์โดยได้รับแรงบันดาลใจจากซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสเทโกดอน

## สรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างชุด



ภาพ 24 ภาพคอลลาจจากมานีน้อยชั้นบนและชั้นล่างภายในถ้าเลสเทโกดอน  
เป็น โครงสร้างจากการคอลลาจตัวที่ 1

สรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างชุดจากการนำโครงสร้างจากมานีน้อยชั้นบนและชั้นล่าง  
ภายในถ้าเลสเทโกดอนมาคอลลาจ ตัดทอน ปรับเปลี่ยนมุมมอง มาวางซ้อนทับให้พอดีกันและได้นำหิน  
น้อยที่มีลักษณะต่างกันมาทับซ้อนกันเพื่อสร้างโครงสร้างชุดรูปแบบใหม่ที่จะใช้ในการออกแบบชุดครี  
เอทีฟแวร์

## สรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างชุด



ภาพ 25 ภาพคอลลาจจากม่านหินย้อยชั้นบนภายในถ้ำเสเตโกดอน  
เป็น โครงสร้างจากการคอลลาจตัวที่ 2

สรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างชุดจากการนำโครงสร้างจากม่านหินย้อยชั้นบนภายในถ้ำเสเตโกดอนมาคอลลาจ โดยการนำเอาลักษณะเด่นของม่านหินย้อยที่มีลักษณะเป็นคลื่นมาวางทับซ้อนกัน เพื่อสร้างโครงสร้างชุดรูปแบบใหม่ ที่จะใช้ในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์

## สรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างชุด



ภาพ 26 ภาพคอลลาจจากโล่หินภายในถ้ำเสเตโกดอนเป็นโครงสร้างจากการคอลลาจตัวที่ 3 และ 4

สรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างชุดจากการนำโครงสร้างจากโล่หินภายในถ้ำเสเตโกดอนมาคอลลาจ โดยการนำเอาลักษณะเด่นของโล่หินที่มีลักษณะเป็นแผ่นวงกลมและวงรีสองคู่ประกบกันมาวางทับซ้อนกันเพื่อสร้างโครงสร้างชุดรูปแบบใหม่ ที่จะใช้ในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์

## แบบวิเคราะห์ภาพโครงสร้างชุด



ภาพ 27 ภาพคอลลาจ แมงดาทะเลเด็กดำบรรพ์

สรุปตารางวิเคราะห์โครงสร้างแมงดาทะเลเด็กดำบรรพ์ มาคอลลาจเป็น โครงสร้างชุดใหม่โดยตัดตามรูปร่างแมงดาทะเลเด็กดำบรรพ์ เป็นทรงครึ่งวงกลมที่มีส่วนเว้าโค้งตามรูปปีก นำมาวางแนวเนียง 45 องศา ขยายให้ได้สัดส่วนพอดีกับหุ่นสเก็ท

## แบบวิเคราะห์ภาพโครงสร้างชุด



ภาพ 28 ภาพคอลลาจซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ และ แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์

สรุปตารางวิเคราะห์โครงสร้างชุด จากการนำซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ และ แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์ คอลลาจเป็นโครงสร้างชุดใหม่โดยด้านบนตัดตามรูปร่างแมงดาทะเลดึกดำบรรพ์ที่มีส่วนเว้าส่วนโค้งตามรูปปีก มาวางไว้ด้านบนซ้าย โดยพลิกกลับด้านในฝั่งขวา ส่วนซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ ตัดตามรูปร่างของซากดึกดำบรรพ์ และนำมาวางไว้คู่กัน ด้านซ้ายและขวาเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมสองอันซ้อนทับกันวางพอดีกับหุ่นสเก็ท

## แบบวิเคราะห์ภาพโครงสร้างชุด



ภาพ 29 ภาพคอลลาจซากหอยดีกดำบรรพ์นอทีลอยด์

สรุปตารางวิเคราะห์โครงสร้างชุด จากการนำซากหอยดีกดำบรรพ์นอทีลอยด์ มาคอลลาจเป็นโครงสร้างชุดใหม่โดย ตัดทอนให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมคางหมูทรงยาว มาวางซ้อนทับกันให้พอดีกับ โดย ด้านบนมีขนาดที่กว้างออกไปจากไหล่แล้วแคบลงมาให้พอดีกับหุ่นสเก็ต

## แบบวิเคราะห์ภาพโครงสร้างชุด



ภาพ 30 ภาพคอลลาจซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์

สรุปตารางวิเคราะห์โครงสร้างชุด จากการนำซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ คอลลาจเป็น โครงสร้างชุดใหม่โดยตัดตามรูปร่างของซากดึกดำบรรพ์ แล้วตกแต่งภาพด้วยการขยายภาพให้เป็นทรง สี่เหลี่ยมผืนผ้า นำวางในแนวตั้งให้พอดีกับหุ่นสเก็ท

## แนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ถ้ำเลสโตโกดอน ได้วิเคราะห์ ภายในของถ้ำเลสโตโกดอน ที่มีหินงอกหินย้อย ซากฟอสซิล สัตว์รูปร่างรูปทรง ลักษณะของพื้นผิวสัมผัสในถ้ำเลสโตโกดอน ที่ผู้ศึกษาสนใจและนำมาออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยนำเอาลักษณะของตัวช้างสเตโกดอน ผิวสัมผัส สัตว์รูปร่างรูปทรง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยใช้เทคนิคการคอลลาจรูปร่างรูปทรง ให้มีความเป็นช้างเลสโตโกดอน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในมุมมองที่แปลกใหม่ และสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ที่ถ่ายทอดออกมาจากความคิดและความกล้าที่จะทดลองทำและแปลกไปจากเดิม สร้างความโดดเด่นเพื่อให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะผลงานขึ้น เพื่อให้เกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่ ออกจากกรอบเดิม ๆ เจอสิ่งที่ดีกว่า และนำไปสู่การต่อยอดที่ไปในทิศทางที่ดีกว่าเดิม ร่วมกับ แนวโน้มแฟชั่นใน s/s 2020 มาใช้ร่วมในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์



ภาพ 31แรงบันดาลใจ (Inspiration)

## แรงบันดาลใจ (Inspiration)

ได้รับแรงบันดาลใจมาจากซากดึกดำบรรพ์ ภายในถ้ำเลสเทโกดอน ที่ จ. สตูล ประเทศไทยมีลักษณะเป็นถ้ำธารลอด (stream cave) ซึ่งเป็นถ้ำ เป็น (live cave) ที่โดดเด่นของถ้ำแห่งนี้คือการพบซากดึกดำ เป็นจุดกำเนิดเรื่องราวการศึกษาค้นคว้าทางธรณีวิทยาในจังหวัดสตูล จึงนำโครงสร้าง สี และพื้นผิว ภายในถ้ำเลสเทโกดอนมาวิเคราะห์และใช้ในการออกแบบชุดตรีเอทีฟแวร์



ภาพ 32กลุ่มเป้าหมาย (Target group)

## กลุ่มเป้าหมาย (Target group)

การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ ในช่วงอายุ 20-35 ปี สำหรับกลุ่มคน Ungendered หรือเสื้อผ้าแฟชั่นที่ไม่จำกัดเพศ เรื่องเพศก้าวไกลไปมากกว่าที่คิด ไม่ใช่แค่หญิงชาย เกย์ เลสเบียน แต่ยังมีค่านิยมใหม่เกิดขึ้นตามรสนิยมทางเพศไปจนถึงปัจจุบัน สุดท้ายแล้วเพศคือความลื่นไหล ทำไมเราจะต้องกักขังตัวเองไว้ภายใต้ชื่อใดชื่อหนึ่งแฟชั่นก็เช่นเดียวกัน จากเสื้อผ้าหญิง ชาย สู่รูปแบบเสื้อผ้าที่เรียกว่า Unisex จนล่าสุดกับรูปแบบเสื้อผ้าที่เรียกว่า Ungendered หรือ Genderless ในการซื้อเสื้อผ้าในสมัยก่อน เราคุ้นชินกับการเดินไปยัง โชนหรือราวเสื้อผ้าตามเพศตัวเอง หรือแม้แต่การพลิกป้ายที่คอเสื้อหรือขอบกางเกงดูว่าเสื้อผ้าตัวนั้นเป็นของผู้หญิง หรือผู้ชาย แต่นั่นก็เต็มไปด้วยข้อจำกัด หรือความชอบรสนิยมที่ตรงกัน ผู้ชายตัวผอมสูงสามารถใส่กางเกงยีนส์ของผู้หญิงได้ ผู้หญิงใส่เสื้อเชิ้ตของผู้ชาย หรือแม้แต่ไม่เกี่ยวกับเรื่องไซส์ แค่อยากใส่ แคร์ู้สึกว่ามันสวย โดยไม่ต้องคำนึงว่าเสื้อผ้าตัวนั้นจะของผู้หญิง หรือผู้ชาย

## สรุปเพื่อทำการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลโครงสร้าง สี และพื้นผิว ของข้างสเตโกดอน ภายในถ้ำเลสเตโกดอนได้ ข้อมูลแบ่งตามเกณฑ์การวิเคราะห์ดังนี้

### 1. รูปแบบของเครื่องแต่งกาย

รูปแบบของเครื่องแต่งกายเป็นการนำโครงสร้าง สี และพื้นผิว ของข้างสเตโกดอนภายในถ้ำเลสเตโกดอน มาวิเคราะห์โดยดึงลักษณะที่เป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของโครงสร้างข้างสเตโกดอน มา คอลลาจ ผสมผสานรูปลักษณะที่ไม่เข้ากันมาประกอบเป็นเรื่องเดียวกัน โดยการวางตำแหน่งของข้างในแต่ละสัดส่วน ให้เกิดเป็นรูปลักษณะที่ใหม่และแตกต่าง นำมาประยุกต์ให้เกิดโครงสร้างชุดใหม่ขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์

### 2. สีและเทคนิคในการออกแบบ

การวิเคราะห์สี และพื้นผิว ที่จะนำมาใช้เป็นเทคนิค จากข้างสเตโกดอนภายในถ้ำเลสเตโกดอน สี จะมาจากธรรมชาติสร้างขึ้น ในสภาวะที่แตกต่างกันและวิธีการสร้างของข้างสเตโกดอน สีส่วนใหญ่ที่

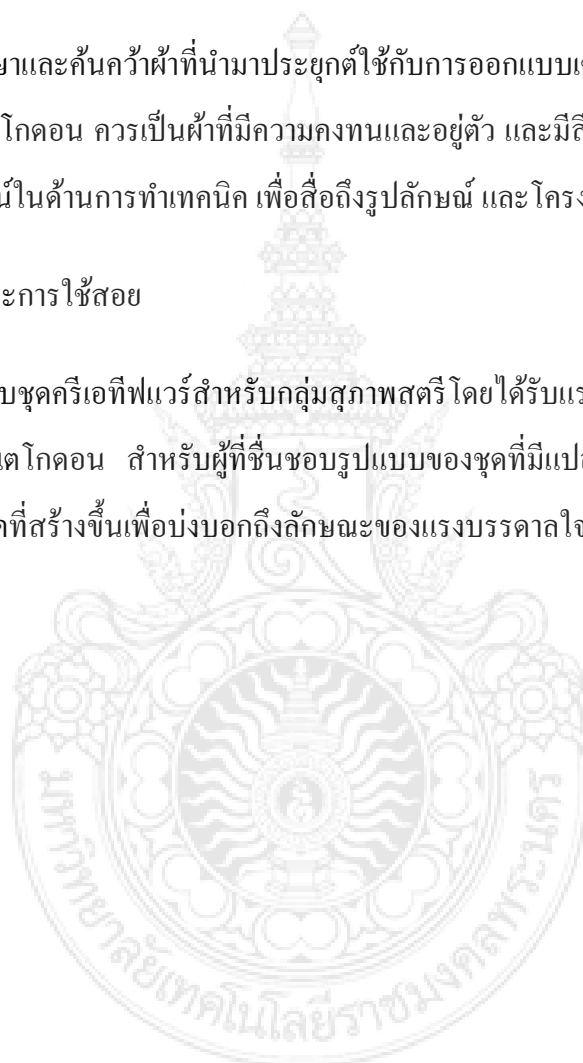
พบคือสีน้ำตาลในเฉดสีต่างๆ เช่นสีน้ำตาลไหม้ สีน้ำตาลทอง เป็นต้น เทคนิค ก็นำมาจากรูปลักษณะหรือลักษณะที่เห็นอย่างชัดเจน และนำมาพร้อมกับแนมโน้มแฟชั่น s/s 2020

### 3. การศึกษาข้อมูลจากการใช้วัสดุ

จากการศึกษาและค้นคว้าผ้าที่นำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบเครื่องแต่งกายของช่างสไตลิสต์ ภายใต้อาจารย์สไตลิสต์ ควรเป็นผ้าที่มีความคงทนและอยู่ตัว และมีสีสันของผ้าชนิดนั้นๆ เอง เพื่อนำผ้าไปใช้ประโยชน์ในด้านการทำเทคนิค เพื่อสื่อถึงรูปลักษณะ และ โครงสร้างของช่างสไตลิสต์

### 4. โอกาสและการใช้สอย

การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์สำหรับกลุ่มสุภาพสตรี โดยได้รับแรงบันดาลใจจากช่างสไตลิสต์ ภายใต้อาจารย์สไตลิสต์ สำหรับผู้ที่ชื่นชอบรูปแบบของชุดที่มีแปลกใหม่ มีความทันสมัย และบุคคลที่สนใจเทคนิคที่สร้างขึ้นเพื่อป้องกันถึงลักษณะของแรงบันดาลใจ





ภาพ 33 ผลงานการออกแบบชุดที่ 1

**ผลงานการออกแบบคอลเลคชัน 1 ชุดที่ 1**

ผลงานการออกแบบชุดที่ 1 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเดโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ช้างสเดโกดอน โดยนำมา คอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ที่แปลกใหม่ เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุด มีการใช้เทคนิคการนำผ้ามาดริปปิ้งตามรูปแบบ



ภาพ 34 ผลงานการออกแบบชุดที่ 2

### ผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 1 ชุดที่ 2

ผลงานการออกแบบชุดที่ 2 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ช้างสเตโกดอน โดยนำสัดส่วนของช้างมาคอลลาจให้เกิดเป็นรูปลักษณะที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุด เป็นการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ภายในโครงสร้างสร้างชิ้นใหม่ โดยออกแบบให้ส่วนแขนเสื้อมีลักษณะคล้ายวงช้างด้วยการใช้เทคนิคการเดรปิ้ง และกระโปรงจีบทวิส



ภาพ 35 ผลงานการออกแบบชุดที่ 3

### ผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 1 ชุดที่ 3

ผลงานการออกแบบชุดที่ 3 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ช้างสเตโกดอน โดยนำสัดส่วนของช้างมา คอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุด เป็นการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ภายในโครงสร้างที่กำหนด เป็นเสื้อที่ส่วนต้นแขนและปลายแขนจะพอง และใช้เทคนิคการเดรปปิ้งในส่วนของเกาะอก กระโปรงทรงช่วยย้อยลงมาข้างหนึ่ง



ภาพ 36 ผลงานการออกแบบชุดที่ 4

#### ผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 1 ชุดที่ 4

ผลงานการออกแบบชุดที่ 4 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ช้างสเตโกดอน โดยนำสัดส่วนของช้างมา คอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็น โครงสร้างชุดครีเอทีฟแวร์ภายใน โครงสร้างที่กำหนดขึ้น เป็นชุดเดรส ที่แขนเสื้อข้างหนึ่งเป็นแขนตุ๊กตาและแขนอีกข้างหนึ่งเป็นการใช้เทคนิคการเดรปปิ้งไล่จากไหล่ลงมายังปลายแขน และมีระบายในส่วนของชายกระโปรง



ภาพ 37 ผลงานการออกแบบชุดที่ 5

#### ผลงานการออกแบบคอลเลกชัน 1 ชุดที่ 5

ผลงานการออกแบบชุดที่ 5 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกคอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ช้างสเตโกคอน โดยนำสัดส่วนของช้างมา คอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณะที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุดครีเอทีฟแวร์ภายในโครงสร้างที่กำหนดขึ้น เป็นชุดเดรสยาว แขนเสื้อข้างหนึ่งเย็บรูปปลายแขนแล้วเปิดไหล่ อีกข้างหนึ่งเป็นการใช้เทคนิคการตัดต่อขึ้นแล้วเย็บตามรูปแบบตั้งตาไหล่จนถึงปลายแขนและมีระบายในส่วนชายกระโปรง



ภาพ 38 ผลงานการออกแบบชุดที่ 1

### ผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 2 ชุดที่ 1

ผลงานการออกแบบชุดที่ 1 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก โล่หิน โดยนำมา คอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ที่แปลกใหม่ เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุดเป็น โครงสร้างจากการคอลลาจตัวที่3 และตัวเสื้อคลุมด้านนอกเป็นสูทตัวใหญ่ลูกนี้จะเน้นสไตล์เรียบหรูมีดีเทลเล็กน้อย



ภาพ 39 ผลงานการออกแบบชุดที่ 2

### ผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 2 ชุดที่ 2

ผลงานการออกแบบชุดที่ 2 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้าเลสเตโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จากสีและโครงสร้างของหินงอกหินย้อย คอลลาจทำให้เกิดเป็นรูปลักษณะที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุดโดยใช้เป็นโครงสร้างจากการคอลลาจตัวที่4 เป็นการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์โดยออกแบบไปให้ส่วนแขนเสื้อมีลักษณะคล้ายโดยนำสัดส่วนของบริเวณหนังถ้ำ มีรูปร่างลักษณะเป็นคลื่นๆ ด้วยการใช้เทคนิคการจับรูด



ภาพ 40 ผลงานการออกแบบชุดที่ 3

### ผลงานการออกแบบคอลเลกชัน 2 ชุดที่ 3

ผลงานการออกแบบชุดที่ 3 การออกแบบชุดคริสทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเดโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ม่านหินย้อยและสี โดยนำสัดส่วนด้านล่างของหินน้ำไหลบริเวณกรมช้างเกิดจากการกร่อนของน้ำของแผ่นม่านหินย้อยมาคอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุด คริสทีฟแวร์ภายในโครงสร้างที่กำหนดขึ้น โดยใช้เป็นโครงสร้างจากการคอลลาจตัวที่ 2 โดยใช้ผ้าที่มีผิวขรุขระมาเย็บซ้อนกัน ทำเป็นๆย้อยลงมาทั้งตัว



ภาพ 41ผลงานการออกแบบชุดที่ 4

#### ผลงานการออกแบบคอลเลกชัน 2ชุดที่ 4

ผลงานการออกแบบชุดที่ 4 การออกแบบชุดคริสทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้าเลสเดโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ม่านหินย้อยและสี โดยนำสัดส่วนของแผ่นม่านหินย้อยมา คอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณะที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุด คริสทีฟแวร์ภายใน โครงสร้างที่กำหนดขึ้น โดยใช้เป็นโครงสร้างจากการคอลลาจตัวที่และได้นำผ้าไปอัดพลีทมาทำเป็น ตัวชุดด้านใน ม่านหินย้อยโดยระยะทั่วไปจะห่างกันประมาณ 1 เซนติเมตร ตัวเสื้อด้านนอกเป็นเสื้อค ropicสั้นแขนยาว โดยใช้หนังมาติดกันเป็นดิเทลเล็กน้อย เป็นๆย้อยลงมาตรงช่วงปลายแขนทั้ง 2 ข้าง



ภาพ 42 ผลงานการออกแบบชุดที่ 5

#### ผลงานการออกแบบคอลเลกชัน 2 ชุดที่ 5

ผลงานการออกแบบชุดที่ 5 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสโตโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ม่านหินข้อย โดยนำสัดส่วนของแผ่นม่านหินข้อยมา คอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณะที่ใหม่และแตกต่างเพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุดครีเอทีฟแวร์ภายใน โครงสร้างที่กำหนดขึ้น และได้้นำผ้าไปอัดฟลิทมาเย็บตัดต่อกับตัวเสื้อ ภายในถ้ำเลสโตโกดอนมีม่านหินข้อยอยู่ ม่านหินข้อยโดยระยะทั่วไปจะห่างกันประมาณ 1 เซนติเมตร เทคนิค ได้นำผ้าที่มีพื้นผิว ขรุขระ และหนังมาติดกัน เป็นๆ ข้อยลงมา



ภาพ 43 ผลงานการออกแบบชุดที่ 1

### ผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 3 ชุดที่ 1

ผลงานการออกแบบชุดที่ 1 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำ เลสเทโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ซากหอยดึกดำบรรพ์นอติลอยด์ และ แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์ โดยนำมา คอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ที่แปลกใหม่ เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุด มีการใช้ เทคนิคการนำผ้าใยสังเคราะห์ 100% มาสตริม เพื่อใช้เป็นวัสดุในการผลิตตัวเสื้อ และกางเกงขาสั้นเข้บกด เพื่อโชว์ด้ายเพื่อเป็นการสร้างร่องรอย



ภาพ 44 ผลงานการออกแบบชุดที่ 2

### ผลงานการออกแบบคอลเลคชัน 3 ชุดที่ 2

ผลงานการออกแบบชุดที่ 2 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเทโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์โดยนำมาคอลลาจให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุด เป็นการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ภายในโครงสร้างสร้างชิ้นใหม่ โดยออกแบบเป็นเสื้อคอเต่า ที่มีเสื่อคลุมทับ ที่มีการสร้างช่องว่างวงกลมกลางลำตัวทั้งสองข้าง แล้วเย็บรูดักกลางแขน และด้านหลัง เป็นการเย็บรูดักให้เกิดเป็นริ้วเหมือนกับปีกแมงดาทะเลดึกดำบรรพ์ เป็นการสร้างร่องรอยแบบมีช่องว่างและเป็นเส้นคล้ายกระดูก และมีกางเกงขาวหัวส่วนอัณฑลพิท



ภาพ 45 ผลงานการออกแบบชุดที่ 3

### ผลงานการออกแบบคอลเลกชัน 3 ชุดที่ 3

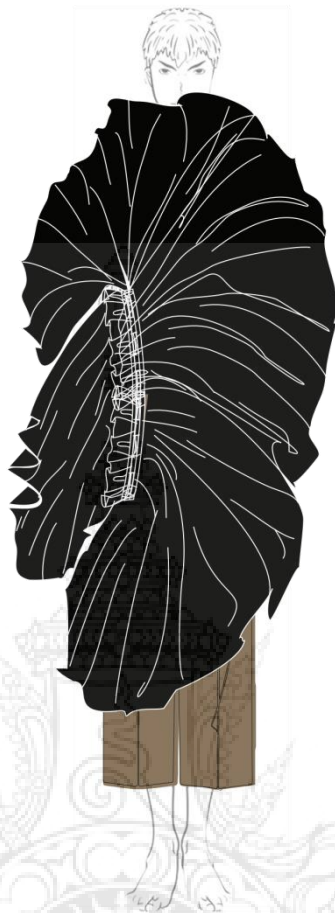
ผลงานการออกแบบชุดที่ 3 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำ เลสเทโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ซากหอยดึกดำบรรพ์นอติลอยด์ และ แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์ โดยนำมา คอลลาจ ให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุด เป็นการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ภายในโครงสร้างที่กำหนด เป็นชุดจัมสูท โดยนำผ้าใยสังเคราะห์ ไปสตริม เพื่อเป็นเทคนิคให้คล้ายกับผนังถ้ำ แขนพองและรัดตรงกลางแขนให้เป็นปล้อง คล้ายกับตัวแมงดาทะเลดึกดำบรรพ์ บวกกับการเพิ่มกระเป๋าขนาดเล็ก และใหญ่ที่ทับซ้อนกันให้เกิดเป็นเลเยอร์อีกชั้นหนึ่ง ขึ้นมา เปรียบกับการเกิดกระบวนการสร้าง ซากดึกดำบรรพ์ ในลักษณะที่เรียกว่ารูปหล่อ (cast)



ภาพ 46ผลงานการออกแบบชุดที่ 4

#### ผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 3 ชุดที่ 4

ผลงานการออกแบบชุดที่ 4 การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ โดยนำมา คอลลาจให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็น โครงสร้างชุดครีเอทีฟแวร์ภายในโครงสร้างที่กำหนดขึ้น เป็นเสื้อคอเต่าจับครบปี้งข้างหน้าให้เป็นลักษณะร่องรอยของซากดึกดำบรรพ์อยู่บนตัวเสื้อ และกางเกงขาวผ่าส่วนอัณฑลิต



ภาพ 47 ผลงานการออกแบบชุดที่ 5

### ผลงานการออกแบบคอลเลกชัน 3 ชุดที่ 5

ผลงานการออกแบบชุดที่

5

การออกแบบชุดคริสทีไฟแวย์

โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก

เลสเทโกดอน นำแนวคิดมาจากการวิเคราะห์จาก ซากหอยดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ โดยนำมา คอลลาจให้เกิดเป็นรูปลักษณะที่ใหม่และแตกต่าง เพื่อนำมาเป็นโครงสร้างชุดคริสทีไฟแวย์ภายในโครงสร้างที่กำหนดขึ้น ชุดเป็นเสื้อคอเต่า กางเกงขาสั้น มีการจับผ้าแล้วเย็บชุดเป็นการตัดเย็บชิ้นล่อยแยกอีกหนึ่งชิ้นเพื่อใช้ติดกับตัวเสื้อที่ให้ความรู้สึกเป็นซากดึกดำบรรพ์



ภาพ 48 รวมผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 1



ภาพ 49 รวมผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 2



ภาพ 50รวมผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 3

### สรุปผลการออกแบบ

การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเทโกคอน โดยใช้สัดส่วนของข้างสเทโกคอน หินงอกหินย้อยลักษณะต่างๆภายในถ้ำเลสเทโกคอน ออกแบบเป็นคอลเลคชั่นจำนวน 15 ชุด ซึ่งเป็นรูปแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับกลุ่มสุภาพสตรี ที่สามารถนำมาสวมใส่ได้ตามโอกาส และขึ้นอยู่กับความชอบและความพึงพอใจในการแต่งกายของแต่ละคน โดยรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่ได้ ออกแบบมานั้น เป็นการนำโครงสร้าง สี และพื้นผิว ของหินงอกหินย้อยมาวิเคราะห์ โดยได้ดึงลักษณะที่เป็นจุดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ของโครงสร้างนั้นมาคลอलाงให้เกิดรูปแบบของชุดขึ้นมาใหม่ และเทคนิคใหม่ๆ เพื่อมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ และนำแนวโน้มแฟชั่นในปี s/s2020มาใช้ด้วยเพื่อให้ทันสมัยและเข้ากับปัจจุบัน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ให้แตกต่างและมีคุณภาพ

## บทที่ 5

### สรุปและอภิปรายผล

การศึกษา การออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน ผู้ศึกษาได้ทำการสรุปและอภิปรายผลดังนี้

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะ โครงร่างและลักษณะพื้นผิวของหินงอกหินย้อย ช้างสเตโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ ของถ้ำเลสเตโกดอน
2. เพื่อออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน

#### ที่มาของปัญหา

ชุดครีเอทีฟแวร์ เป็นชุดหนึ่งที่มีความนิยมนำมาออกแบบเพื่อถ่ายทอดแนวความคิด ความรู้สึก ผ่านเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย แต่ด้วยรูปแบบของชุดครีเอทีฟแวร์ มีโครงชุดที่คล้ายคลึงตามแนวคิดของนักออกแบบ ทำให้รูปแบบของชุดที่ออกมาแตกต่างกันไป ซึ่งถ้านำรูปแบบความคิดของตัวเองมาออกแบบและใช้อย่างไม่เหมาะสม อาจจะทำให้ชุดครีเอทีฟแวร์ กลายเป็นชุดคอสเพลย์ หรือชุดที่ไม่สร้างสรรค์

#### แนวทางการแก้ไขปัญหา

ศึกษารูปแบบลักษณะภายในถ้ำเลสเตโกดอน ไม่ว่าจะเป็นตั้งแต่การเกิดของซากดึกดำบรรพ์ไปจนถึงลักษณะของหินงอกหินย้อยหรือลวดลายที่เกิดขึ้น นำมาออกแบบชุดให้เกิดความแปลกใหม่ เพื่อให้มีความน่าสนใจและแตกต่างกับเสื้อผ้าในปัจจุบันที่เรามักพบเห็นโดยทั่วไป โดยใช้เทคนิคในการทำหลากหลายเทคนิคและใช้เทคนิคสีหรือเทคนิคโดยอิงกระแสแนวโน้มแฟชั่น Springsummer 2020/2021 โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเตโกดอน

### ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะ โครงสร้าง สี และลักษณะพื้นผิวหินงอกหินย้อยของถ้ำเลสเดโกดอน ช้างสเดโกดอน และซากดึกดำบรรพ์
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มแฟชั่น สปริง/ซัมเมอร์ ค.ศ. 2020/2021

### ขอบเขตของการออกแบบ

1. ออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ ในช่วงอายุ 20-35 ปี
2. ออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยนำลักษณะ โครงสร้างและพื้นผิวหินงอกหินย้อยของ ถ้ำเลสเดโกดอน ช้างสเดโกดอน และซากดึกดำบรรพ์มาออกแบบ

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ ได้แก่ ถ้ำเลสเดโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำ ที่พบได้ในประเทศไทย

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ ได้แก่ ถ้ำเลสเดโกดอนและซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำ ที่พบได้ในประเทศไทย ได้แก่ 1. ซากดึกดำบรรพ์ของช้างสเดโกดอนและหินงอกหินย้อยภายในถ้ำเลสเดโกดอน 2. สี จากช้างสเดโกดอน หินงอกหินย้อย ซากดึกดำบรรพ์ และผนังถ้ำภายในถ้ำเลสเดโกดอน 3. พื้นผิวของช้างสเดโกดอน ผนังถ้ำ หินงอกหินย้อย และซากดึกดำบรรพ์

## สรุปผลการวิเคราะห์

การศึกษารออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากถ้ำเลสเทโกดอน โดยการวิเคราะห์จากชาคติกดำบรรพ์ภายในถ้ำ เป็นการค้นคว้าและพัฒนาที่เน้นถึงวิธีการศึกษาเชิงพรรณนาวิเคราะห์ เพื่อการวิเคราะห์ปัญหาและศึกษาข้อมูลรูปแบบเสื้อผ้าให้ตรงกับความต้องการของผู้ศึกษา และกำหนดแนวทางในการแก้ไขปัญหาซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภายในถ้ำเลสเทโกดอน ได้แก่ ชาคคอสัตว์ดึกดำบรรพ์นอทีลอยด์ แมงดาทะเลดึกดำบรรพ์ และผนังถ้ำหินปูน ได้ทำการวิเคราะห์ใน 3 หัวข้อ ได้แก่ โครงสร้าง สี และพื้นผิว จากหัวข้อที่กำหนดมาข้างต้นนั้น จะนำมาวิเคราะห์เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ โดยดึงลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ของโครงสร้าง สี และพื้นผิว ของชาคคอสัตว์ดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสเทโกดอน ร่วมกับการใช้แนวโน้มแฟชั่นในการออกแบบ มาใช้เพื่อให้ทันสมัยและเข้ากับปัจจุบัน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ให้แตกต่างและมีคุณภาพ



ภาพ 51 ผลงานการออกแบบคอลเลกชั่น 1



ภาพ 52 ผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 2



ภาพ 53 ผลงานการออกแบบคอลเลคชั่น 3

## อภิปรายผล

จากการศึกษาในปัจจุบันพบว่าการทำชุดในรูปแบบความคิดสร้างสรรค์หรือชุดครีเอทีฟแวร์มากขึ้น เพื่อเพิ่มทักษะในกระบวนการคิดวิเคราะห์ในการสร้างผลงานที่เป็นเอกลักษณ์และแตกต่างไปจากแบบเดิมที่มีอยู่ตามท้องตลาด ยุคสมัยนี้มีความเป็นกลางทางเพศ การไม่ระบุเพศ ซึ่งแต่ก่อนคนจะต้องระบุว่าเป็นเพศชายหรือเพศหญิงสิ่งเหล่านี้มักถูกกำหนดโดยสังคม ภาษา และวัฒนธรรม ขณะที่ในความเป็นจริงนั้นไม่ยากที่จะแยกคนลงกล่องเพียงสองกล่อง เราจึงได้เห็นความหลากหลายทางเพศในด้านต่างๆ มากขึ้น และเกิดการถูกคิดตั้งคำถามถึงคำว่า เพศ ว่าแท้จริงแล้วเพศคืออะไร อะไรเป็นตัวกำหนดความเป็นเพศของเรากันแน่ จนนำไปสู่แนวคิดใหม่ๆ นั่นคือการไม่ระบุเพศ ทำให้เห็นว่าสถาบันทางสังคม ภาษา และวัฒนธรรม ไม่อาจเป็นตัวสร้างหรือกำหนดบทบาททางเพศของแต่ละคนได้อีกต่อไป ที่เป็นเช่นนี้ เพราะคนในปัจจุบันมีความเป็นปัจเจก รวมทั้งเคารพในความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น และยังเป็นเรื่องดี เพราะจะไม่เกิดการเลือกปฏิบัติจากความคิดที่ลำเอียงว่า เพศใดมีบทบาททางสังคมมากกว่ากัน ผู้ศึกษามีแนวคิดในการแก้ไขปัญหาโดยใช้การออกแบบโดยนำ โครงสร้าง สี และพื้นผิว ของข้างสเดโกดอน หินงอกหินย้อย และซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสเดโกดอน มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ เพื่อพัฒนาและเพิ่มความหลากหลาย ในการนำมาใช้ในชีวิตมากขึ้น

การศึกษาแฟชั่นนิพนธ์ฉบับนี้ได้ทำการวิเคราะห์ โครงสร้าง สี และพื้นผิว ของข้างสเดโกดอน หินงอกหินย้อย และซากดึกดำบรรพ์ภายในถ้ำเลสเดโกดอน นำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบชุดครีเอทีฟแวร์ ร่วมกับแนวโน้มแฟชั่นในปี 2020 และเทคนิคการทำผ้าให้แตกต่างไปจากผ้าในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการสตรัมผ้า หรือการจับเครปป์ของชุดให้เกิดความแปลกใหม่ และเพิ่มความน่าสนใจ เพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย ที่มีทั้งกลุ่มเสื้อผ้าเฉพาะ และแฟชั่นที่ไม่จำกัดเพศ รวมทั้งยังช่วยพัฒนาชุดครีเอทีฟแวร์มีนวัตกรรมแนวความคิด เทคนิคแบบใหม่และมีฟังก์ชันการใช้งานที่แตกต่างจากปกติ

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาสถานที่ท่องเที่ยวแหล่งต่างๆในประเทศไทยเพื่อนำมาต่อยอดและพัฒนาผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดแนวความคิดที่แปลกใหม่
2. ควรมีการกระตุ้นให้นักออกแบบรุ่นใหม่ๆ นำนวัตกรรมที่สร้างสรรค์และไม่เคยใช้หรือมีการใช้มาแล้ว นำมาประยุกต์เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับเครื่องแต่งกาย



## บรรณานุกรม

นายกองค์การบริหารส่วนตำบลทุ่งหว้า. ถ้าเลสเดโกดอน. (ออนไลน์).

แหล่งที่มา : <https://www.touronthai.com/article/3504> (สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)

บทความสารานุกรมเสรี. (2561). คอสเพลย์. (ออนไลน์).

แหล่งที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/> (สืบค้นวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2562)

ประมาณ เทพสงเคราะห์. (2541). การศึกษาลักษณะธรณีสัณฐานของภูมิประเทศคาร์สต์ เพื่อจำแนกหินปูนโดโลไมต์และแคลไซต์ โดยใช้ภาพถ่ายจากดาวเทียม อำเภอเมืองจังหวัดกระบี่. วารสารมหาวิทยาลัยทักษิณ. 1(2), 68-81.

ศุภชัย นิลคำ. (2557). ธรณีวิทยาและศิลาเคมีของหินภูเขาไฟบริเวณพนมจัญเจียง ศรีโสภณราชอาณาจักรกัมพูชา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถานที่ท่องเที่ยวสตูล. (2559). ถ้าภูเขาเพชร. (ออนไลน์).

แหล่งที่มา : <http://arsahan.blogspot.com/2016/03/blog-post.html> (สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)

สากล ชลสาคร. (2546). วัสดุที่ใช้การผลิตและตกแต่งเสื้อผ้า. กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์คณะคหกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลคลองหก : 90 – 106

สุวิธย์ สาดสังข์. FAD 2106 วัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแฟชั่น เอกสารประกอบการสอนเรื่องผ้าและเส้นใย รายวิชา วัสดุและเทคนิคทางการออกแบบแฟชั่น. (ออนไลน์).

แหล่งที่มา : [http://www.elfar.ssru.ac.th/suwit\\_sa/](http://www.elfar.ssru.ac.th/suwit_sa/) (สืบค้นวันที่ 21 มกราคม 2562)

อุทยานธรณีสตูล. (2560). แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศและผจญภัย ถ้าเลสเดโกดอน. (ออนไลน์).

แหล่งที่มา : <http://www.satun-geopark.com/> (สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)

TRAVEL & PHOTO BLOG. (2558). ฟอสซิลฟอสซิลของช้างศึกดำบรรพ์ ช้างสเตโกดอน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : [http://www.naisoop.com/satun\\_3](http://www.naisoop.com/satun_3) (สืบค้นวันที่ 16 มกราคม 2562)

[https://www.wgsn.com/en/login/?r=/content/board\\_viewer/#/79895/page/12](https://www.wgsn.com/en/login/?r=/content/board_viewer/#/79895/page/12) (สืบค้นวันที่ 21 มกราคม 2562)



ภาคผนวก



ภาพผลงานการออกแบบชุด



ภาพผลงานการออกแบบชุด



ภาพผลงานการออกแบบชุด

## ประวัติผู้จัดทำแฟชั่นนิพนธ์

ชื่อ-นามสกุล	นายสุวสันต์ ภู่เงิน
วัน/เดือน/ปี เกิด	01 กันยายน 2540
ที่อยู่ปัจจุบัน	34 หมู่ 5 ตำบลวัดเพลง อำเภอวัดเพลง จังหวัดราชบุรี 70170
ประวัติการศึกษา	ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ชื่อ-นามสกุล	นางสาวอังคณา ฉิมทับ
วัน/เดือน/ปี เกิด	16 เมษายน 2541
ที่อยู่ปัจจุบัน	92 หมู่ 4 ซอยเรวัติ 57 ถนนติวานนท์ ตำบลตลาดขวัญ อำเภอเมือง จังหวัด นนทบุรี 1100
ประวัติการศึกษา	ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบแฟชั่น และสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร